PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO VIII · SEGUNDA ÉPOCA · OCTUBRE 2008 · NÚM. 4

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

ESPECIAL XCOMP 2

COMENTARIOS DE LAS OBRAS Y ENTREVISTAS A LOS AUTORES

por Jenesis

ENTREVISTA A LAUREYNE

por Urbatain

CURSILLO PRÁCTICO INFORM 7

CUARTO CAPÍTULO

por Sarganar

LA COMP MÁS MONSTRUOSA

por Mel Hython

SOLUCIONES Y COMENTARIOS

A·L·I·E·N

por Baltasar

EL ESPÍRITU DE LA SIDRA

por Radin

REVISTA ON-LINE DE FICCIÓN INTERACTIVA

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

nº 4

Octubre 2008

2ª época · Año VIII

Índice



EDITORIAL

El otoño en el CAAD siempre tiene sabor a "comp", y nuestro SPAC ha recogido su aroma en estas páginas. La Xcomp terminó y dio paso a la Monstruosa-comp, pero ambas guardan algo en común; el gran nivel de las obras presentadas.

Las comps son pequeñas fiestas en la comunidad. Mientras duran se crean, se juega y se habla de aventuras, o lo que es lo mismo, de conversacionales. El panorama del CAAD se resentiría seguramente si estos mini-certámenes dejaran de ver la luz de vez en cuando, porque es una buena excusa para jugar y sobre todo... para crear.

Entrevistas a los autores sin quienes las comps no existirían, comentarios de los que ya jugaron las obras presentadas, todo ello nos harán revivir la Xcomp por un lado y conocer más de cerca la Monstruosa-comp por otro.

El resto del SPAC tiene sus habituales secciones:
Críticas de aventuras clásicas, que a más de uno nos han podido pasar inadvertidas pero que seguro nos apetece jugar tras leer los artículos.
La tiras cómicas nos harán sonreir, y los puzzles tal vez pensar.
Lo más importante que ha sido noticia en el CAAD, y lo más relevante de los foros también tiene cabida en este número.

Y esas pequeñas joyas que Grendel sabe escoger de entre los numerosos blog y las páginas aventureras que por suerte aún proliferan en el espacio web.

Felicidades a los participantes, organizadores y sobre todo a los ganadores de las comps. Felicidades a Grendel por otra extraodinaria maquetación. Felicidades a todos porque una vez más podemos disfrutar de nuestra publicación favorita.
Disfrutad de este nuevo SPAC!

Jenesis

Novedades Septiembre-Octubre 2008

■ **Nuevas Aventuras publicadas en 2008**

Vardock Bates
Despiertas con la sensación de haber estado dormido un día entero. Tu cuerpo, entumecido hace ademán de moverse, pero tu cerebro le indica que es prácticamente imposible hacerlo en tan reducido espacio. La tenebrosa oscuridad bromea contigo... no pudiendo distinguir entre tener los ojos abiertos o cerrados...
+info: http://wiki.caad.es/Vardock_Bates

El Espíritu de la Sidra
Amanece un día más, estiras tu brazo buscando su cuerpo, pero tan sólo encuentras el lecho vacío...
Su búsqueda te sumergirá en el mundo fantástico de las más bellas leyendas de la mitología cantábrica, las más bellas... y las más peligrosas.
+info: http://wiki.caad.es/El_Espíritu_de_la_Sidra

A·L·I·E·N
La nave se posa suavemente en la superficie, y todo está en silencio.
Demasiado silencio...
Más de 30 localidades. Gráficos y efectos sonoros y ambientales. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.
+info: http://wiki.caad.es/Alien

Ofrenda a la Pincoya
La caleta chilota ha pasado una temporada muy mala. La pesca escasea, no hay como salir a mariscar y se viene un temporal que podría arrasar con lo poco que les va quedando a los pescadores. Lucho, uno de los pescadores más jóvenes, está dispuesto a arriesgar la vida para recuperar el favor de la Pincoya, para que devuelva la prosperidad a la caleta.
+info: http://wiki.caad.es/Ofrenda_a_la_Pincoya

Hierba, o hierbas, o tal vez hierbas
Esto... a estas alturas debería estar completada la segunda parte de las aventuras de Layna.
Ya te digo que debería.
...pero ha habido una gran cantidad de problemas técnicos inexplicables...
Básicamente vagancia.
...de forma que nos resulta imposible mostrarles una aventura de Mel Hython, adecuadamente terminada...
¿Pero tiene alguna?
...sin embargo, ya que sabemos el esfuerzo que representa arrancar una aventura hoy en dia...
(al menos hasta que funcione completamente puertA-ventura)
...vamos a ofrecerle una aventura con los elementos que encontremos disponibles, respetando en lo posible las reglas no escritas de este género.
Oh, oh, esto suena mal
Esperemos que la disfrute.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1564

Museo poético Emmy
Este juego es un homenaje a Emmy que falleció este Enero del 2008. En él encontrarás los poemas que le escribí antes y mientras estuvo en el hospital, es decir, en lugar de puzzles es más de lectura.
+info: http://wiki.caad.es/Museo_poético_Emmy

Nheredia
Nheredia es una aventura gráfico-conversacional en su primera fase. Éste es el primer episodio de una saga que se desarrolla en un mundo de mundos. Nheredia se comunica a través de puertas dimensionales y cada una de ellas te llevará a un mundo diferente de Nheredia. En esta primera aventura, tu misión es sencilla: encuentra la puerta dimensional que te llevará a un nuevo mundo de Nheredia.
+info: http://wiki.caad.es/Nheredia

■ **Aventuras de la XComp 2**
PUJ (Jarel)
Damusix Demo (Eliuk Blau)
No es culpa tuya María (Grendelkhan y Depresiv)
Pronto (Mel Hython)
Diana (Baltasar)
Fuego (Al-Khwarizmi)
Lobos y Aldeanos (Evin Robertson, adaptación de Sarganar)
Regreso al Castillo (Avilches)
Ficha: http://www.wikicaad.net/XComp_2

■ **Aventuras de la MonstruosaComp**
A·L·I·E·N
El Espíritu de la Sidra
Ofrenda a la Pincoya
Vardock Bates



■ **Aventuras de los Premios Hispanos**

•A lo lejos un faro, de Aryekaix
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1390
•Afuera, de Incanus
http://www.caad.es/incanus/Afuera.zip
•Antes o después, de Santiago Eximeno
http://www.caad.es/minicomp/aod.zip
•Boxman, de Pepe Romero
http://www.caad.es/minicomp/boxman.zip
•Caída libre, de Expío
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1344
•Código Secreto Lucybel: TRILOGY, de Josep Coletas Caubet
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1327
•Como el diablo esnifando una raya, de Expío
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1444
•Diana v925, de Grendel Khan
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1336
•El día del Umami, de Mapache
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1392
•El Edificio 25, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1397
•El museo de las consciencias, de Depresiv, Mel Hython, Santiago Eximeno, Grendelkhan y el Clérigo Urbatain
http://caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1412
•El Paciente 106, de Esp Soft, CEZ Team
http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=17
•Error de copia, de Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1401
•Estación Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/minicomp/estacion.zip
•Hierba tras el cristal, de Mel Hython
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1445
•La Aventura Espacial: En el anillo dorado, de Nightwolf (Remake)
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1358
•Macetas, de Incanus
http://www.caad.es/incanus/Macetas.zip
•Marco Polo, de Baltasar, el arquero
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1355
•Náufrago, de Baltasar, el arquero
http://caad.es/baltasarq/naufragolethi/naufrago.blb
•Regreso al Edén, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1414
•Roleando, de Depresiv
http://www.wikicaad.net/III_Minicomp
•Subterránea, de Jarel
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1436
•Unidad 030307 con destino 207 adC, responda, de Jose Safonte
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1334
•Witchcraft Edición Oro, de Josep Coletas Caubet
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1411
•Yuriko in the Mausoleo, de DEF
http://www.caad.es/minicomp/yuriko.zip

Actualidad Septiembre-Octubre 2008

Nacional

Retromañía

Se anuncia la segunda edición de Retromañía, la muestra de retroinformática zaragozana organizada por asociación Retroacción .

El evento se celebrará del 10 al 14 de noviembre de 2008 dentro de la "I Semana de la Ingeniería" en el Centro Politécnico Superior de la Universidad de Zaragoza.

Más info: http://retroaccion.org/node/13

WorldOfZuul

Proyecto didactico de programacion en lenguaje Java, bajo la idea de crear un sencillo sistema de autoria de ficcion interactiva.. Proyecto sacado del libro de texto "Objects First With Java" de David J. Barnes y Michael Kölling.

Más información en:

http://www.caad.es/foro/viewtopic.php?t=2536

Ojeadlo, estudiadlo, extendedlo y compartidlo.

InformATE, kit del programador

Instalador para Windows con Kit de herramientas de compilación, ejemplos, tutorial, módulos de ampliación y librerías básicas para desarrollo de aventuras conversacionales con InformATE! 6/10 Versión [080625] de Morgul (25 de Junio de 2008, librería InformATE! 6/10).

En esta versión se agrega la v2.2 de módulo de ampliación opcional SIX, corregido por Sothoth según observaciones de Eliuk Blau.

Disponible en: http://www.caad.es/informate o en: http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1418

Nick Montfort en Madrid

Nick Monfort va a visitar Madrid la semana que viene, el día 18 de septiembre.

Va a dar dos conferencias para presentar su sistema de Ficción Interactiva "nn" en el siguiente sitio: http://www.fdi.ucm.es/cc2008/index.html

Jueves en la sesión de 9:30 – 11:00 session
Integrating a Plot Generator and an Automatic Narrator to Create and Tell
Stories (Nick Montfort and Rafael Pérez y Pérez)
Viernes en la sesión de 10:00 - 11:30
Computing Makes the "Man": Programmer Creativity and the Platform
Technology of the Atari Video Computer System
(Ian Bogost and Nick
Montfort)

Sólo la primera sesión tratará sobre Ficción Interactiva un poquito, me comenta Nick.

Vuelve "Érase una vez..."

Sarganar trae una noticia muy buena para todos los amantes del rol y los juegos de cartas:

"Érase una vez...", el juego narrativo de cartas de Richard Lambert, Andrew Rilstone & James Wallis, será editado de nuevo en castellano, ahora por Edge.

"Érase una vez..." es un juego en el que los jugadores crean una historia empleando cartas que muestran conceptos propios de los cuentos de hadas. Un jugador será el Narrador y creará una historia usando los elementos de sus cartas, intentando guiar el argumento hacia su propio final, mientras que los demás jugadores intentarán usar sus cartas para interrumpirle y arrebatarle el papel de Narrador. El objetivo del juego es que los jugadores se diviertan y cuenten una buena historia, y el ganador será el primero en haber jugado todas sus cartas, concluyendo la historia con su propia carta de "Vivieron felices para siempre". ¿Te atreves a encararte con el monstruo que se esconde en cada una de ellas?

puertAventura 1.0 publicado

Mapache ha creado puertAventura, un programa para jugar y descargar automáticamente todas las aventuras que van saliendo publicadas en el CAAD:

"Tras el verano, la vida real ha arrinconado mi tiempo de ocio lo suficiente como para retrasar mucho la salida de puertAventura 1.0

Pero tras dos rondas de testeo, y tres años después de la primera idea... ¡aquí va!"

Versión Windows:
http://www.caad.es/webaventura/puertAventura.exe
Versión Linux:
http://www.caad.es/webaventura/puertAventura-1.0.tar.gz

puertAventura se sincroniza con webaventura:
http://www.caad.es/webaventura/web/

Donde la comunidad puede añadir nuevas aventuras... por ahora no hay ningún control, más que la supervisión manual, así que esperemos que nadie se dedique a hacer el mal.

Espero que todo funcione más o menos bien, pero sed pacientes si salen errores El código fuente aquí http://puertaventura.devjavu.com/ donde también podéis abrir tickets.

Kit aventurero hispano para DSFrotz

Se ha creado un pack para jugar aventuras conversacionales en español con el intérprete DSFrotz que podéis descargar a través de la sección de descargas del CAAD. El archivo comprimido incluye lo siguiente:

- Fichero de verbos en español (keywords_ES.ini)
- Ocho aventuras para maquina z con su grafico de presentación y su descripción.
- Fichero INI modificado en la carpeta de los juegos en español para que los iconos saquen palabras en español. Se ha añadido "FIN" al boton de GRABAR/CARGAR para facilitar salir de una aventura, y alguna cosa más.

Los juegos los he elegido un poco al azar, me fui a la zona de descargas de juegos z y cogi 8 que me parecieron bien, por lo cual obviamente no tiene por qué coincidir con el gusto de todos ni con el gusto "medio". Tampoco estan todas las que me gustan, por ejemplo Archipielago que es z8 parece no ser reconocida por DSFrotz. Y hay dos de Incanus, pero lo cierto es que no me di cuenta hasta que acabe, y ya hecho el grafico y todo pasé de quitar una, seguro que Incanus estará muy contento

Obviamente si a alguien no le gusta es libre de hacerse su propia recopilación y ponerle grafiquito y descripcion, que es lo que se lleva mas tiempo.

Los graficos los he sacado de donde he podido, de las covers, del propio juego en version glulx, o de Google Images, con lo cual puede que alguno tenga (C), aviso. La lista es esta:

- A lo lejos un faro
- La Cara Oculta de la Luna
- Misterio en el Último Hogar
- Goteras
- La llamada de Cthulhu
- El Libro que se aburria
- Ofrenda a la Pincoya
- El trono de Inglaterra

Puedes descargar el pack desde aquí:
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1551

Felicidades a Santiago Eximeno

Por el premio recibido!
http://www.eximeno.com/blog/

Monstruosa Comp

Arranca la Mostruosa Comp con cuatro participantes. Podéis bajar los paquetes de aventuras al completo desde los siguientes enlaces:

En su versión mínima.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1560
Versión sin documentación:
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1561
En versión completa, con documentación y fuentes:
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1563
En versión con sólo documentación.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1562

¿Te atreves a encararte con el monstruo que se esconde en cada una de ellas?

Actualidad Septiembre-Octubre 2008

Damusix para Inform 7

Hola. Quiero compartir con ustedes un experimento que hice recientemente con Damusix para I7. La idea me surgió de una conversación con Mel Hython, donde malinterpreté una de sus ideas, y bueno, de todas formas me pareció que era bastante bueno como para no dejarlo pasar.

Publico el experimento aquí para mostrar que actualmente la extensión Damusix es funcional, aún estando en estado de testing, y pues que es lo suficientemente completa para poder hacer programaciones "un poco más complejas de lo normal" con el audio en I7.

Consiste, básicamente, en música de fondo seudoaleatoria. Es una pieza músical, divida en varios trozos (6) que se reproducen de manera aleatoria, sin ningún orden (salvo cuando al inicio de la aventura, en donde se reproduce el primer trozo de la música). Este experimento juega con funcionalidades no totalmente implementadas en algunos intérpretes Glulx. Pero funcionará correctamente con Windows Glulxe (el mejor desempeño), Gargoyle (Windows, Linux; yo recomiendo bajar la versión actualizada desde ifarchive [http://www.ifarchive.org/indexes/if-archiveXinterpreters-multiXgargoyle.html]) y Spatterlight (MacOS). En estos tres intérpretes debería funcionar correctamente. El experimento hace uso del Timer Glk. para sincronizar los sonidos... pero también es posible una versión que usa "Sound-notify" para lograr el mismo efecto (aunque de este modo no funciona muy bien, por ejemplo, en Gargoyle).

El experimento puede descargarse aquí:
http://www.caad.es/eliukblau/temp/Random_BGM.gblorb

Este es el código, para los interesados:

```
"Random BGM (with Damusix)" by
Eliuk Blau

The story headline is "An Inte-
ractive... uuh... naah!, a Sound
Experiment".

[Include Spanish by Sebastian
Arg.]
Include Basic Screen Effects by
Emily Short.
Include Damusix by Eliuk Blau.

Sound of Cool Beat 1 is the file
"bgm1.ogg".
Sound of Cool Beat 2 is the file
"bgm2.ogg".
Sound of Cool Beat 3 is the file
"bgm3.ogg".
Sound of Cool Beat 4 is the file
"bgm4.ogg".
Sound of Cool Beat 5 is the file
"bgm5.ogg".
Sound of Cool Beat 6 is the file
"bgm6.ogg".
Sound of Dwight is the file
"dwight.ogg".

Previous-BGM is a sound-name that
varies.
Current-BGM is a sound-name that
varies.
The current-bgm is the sound of
Cool Beat 1.

To start timer: [for timer mode
(run in Gargoyle, Spatterlight and
Windows Glulxe! =D]
   (- glk_request_timer_
events(9404); -) [cada trozo dura
9,404s.]

To Draw-Status-Line:
   (- DrawStatusLine(); -)

Rule for constructing the status
line:
   center "Damusix is now playing:
[Current-BGM]" at row 1;
   rule succeeds.

To assign all bgm channels: [solo
por estetica, para evitar chasqui-
do si el tick es demasiado prema-
turo]
   assign the Sound of Cool Beat 1
to channel 1 with volume 100%;
   assign the Sound of Cool Beat 2
to channel 2 with volume 100%;
   assign the Sound of Cool Beat 3
to channel 3 with volume 100%;
   assign the Sound of Cool Beat 4
to channel 4 with volume 100%;
   assign the Sound of Cool Beat 5
to channel 5 with volume 100%;
   assign the Sound of Cool Beat 6
to channel 6 with volume 100%;

To automatic bgm play (bgm -
sound-name): [for not repeat code
and easy use, nothing more =P]
   now previous-bgm is bgm;
   [assign the bgm to channel 0
with volume 100%;] [for sound-no-
tify mode (not run in Gargoyle!)]
   [dplay the bgm, notifying when
finished.] [for sound-notify mode
(not run in Gargoyle!)]
   dplay the bgm.

[A glulx sound notification rule:]
[for sound-notify mode (not run in
Gargoyle!)]
A glulx timed activity: [for timer
mode (run in Gargoyle, Spatter-
light and Windows Glulxe! =D]
   while current-bgm is previous-
bgm or current-bgm is Sound of
Dwight:
      now the current-bgm is a
random sound-name; [don't repeat
previous sound and don't play
Dwight!]
   automatic bgm play the current-
bgm;
   Draw-Status-Line.

Understand "talk" or "hablar" as
talking.
Talking is an action applying to
nothing.

Carry out talking:
   vplay the Sound of Dwight; [a
little joke and a test for the
virtual playing functionality =P]
   say "'Yo eso lo usé mucho en...
Randolph Dwight.'[line break]".

When play begins:
   assign all bgm channels; [for
timer mode (run in Gargoyle, Spat-
terlight and Windows Glulxe! =D]
   automatic bgm play the current-
bgm;
   start timer. [for timer mode
(run in Gargoyle, Spatterlight and
Windows Glulxe! =D]

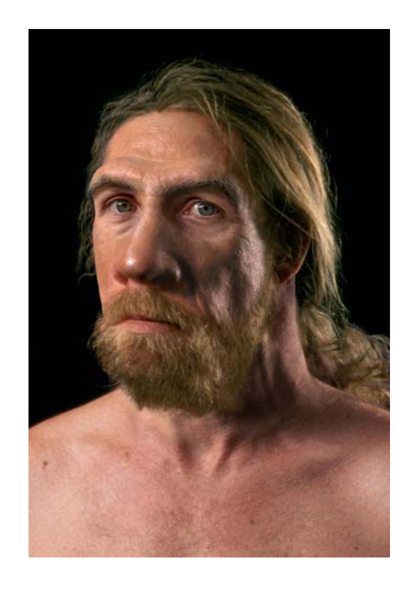
Musical Zone is a room. "Random
BGM es un Test para Damusix. Relá-
jate y escucha la música aleato-
ria...[line break](En la línea de
estado se muestra el trozo musical
que está sonando actualmente.)
[line break][line break]Oh!, y
escribe TALK para oír un efecto de
sonido lanzado en los canales vir-
tuales :-)[line break][line break]
Versión de Damusix: [damusix-ver-
sion]."
```

Monstruos

por Mel Hython



Génesis 6:4
Había gigantes en la tierra en aquellos días, y también después que se llegaron los hijos de Dios a las hijas de los hombres, y les engendraron hijos.



Así dice la Biblia en el mismo Génesis. '[…] Había gigantes en la tierra […]' y a buen seguro que esta tradición mitológica cristiana (que bebe de fuentes judías y a su vez de las tradiciones babilónicas) parece acertar de pleno. Cuando nuestros antepasados salieron del 'edén' de África y se enfrentaron con la cruda realidad aún glacial lo que encontraron fueron gigantes. Gigantes con enormes narices, extrañas caras de amplios pómulos, espantosos ojos claros, pelambre pálido como el sol o rojo como el fuego. Grandes y muy musculados brazos y piernas, más fuertes que cualquier humano normal. ¡Oh, vamos! ¡Miradlo bien! ¿Acaso no es la misma imagen de un espantoso troll? Ahí estaban los gigantes, esperándonos. Tan humanos como nosotros y a la vez tan diferentes. Repugnante. Monstruoso. Ellos fueron probablemente nuestro terror más profundo. Algo que casi parecía nosotros pero que no lo era ni remotamente.
Por supuesto, los exterminamos.

Leyendas del Pueblo Navajo
[…] El primero, y más fuerte, llegó a ser conocido en su juventud como Nayenezgani, Matador de Dioses Extraños[…]
En aquella época la tierra estaba plagada de gigantes y dioses extraños que destruían rápidamente a la gente.[…]



Cuando los primeros colonos americanos cruzaron el Estrecho de Bering encontraron que su periplo por las tierras oscuras del norte, que ellos identificaron en sus mitos con otro mundo subterráneo, finalizaron no en la tierra prometida, sino en un el País de los Monstruos.
¡Miradlos! Grandes como árboles. Garras del tamaño de una cabeza. Dientes que pueden reducir la misma madera a pulpa. ¡No os aterra? Temibles y monstruosos perezosos gigantes. Perfectos herbívoros. Probablemente un terror para aquellos inmigrantes americanos que venían en pos de la Tierra Prometida.
Por supuesto, los exterminamos.
Eso hemos hecho desde tiempos bíblicos. Clasificamos, escogemos, tememos… y exterminamos. Nuestras leyendas surgen de nuestros miedos, de nuestros monstruos.

Nuestro San Jorges, nuestros Hércules, todos los héroes de todas las mitologías, nos han liberado de los monstruos de nuestros relatos, y aún siguen haciéndolo, tal y como hicimos ya en el remoto pasado con nuestros primos rojos o aquellos apacibles perezosos gigantes.
Disfrutad de estos nuevos relatos de monstruos… matadlos a todos, si os dejan.

Mel, el Monstruoso

Monstruos

por Santiago Eximeno

Los monstruos están por todas partes.

Puedes verlos a diario en las pantallas de televisión, acechando a niños olvidados, invadiendo países, cometiendo asesinatos. Puedes verlos caminando despreocupadamente por la calle, ocultos tras sus falsas sonrisas de respetabilidad, ajenos a nuestros sufrimientos y desdichas. Puedes verlos en la oficina, en el hospital, en la escuela. Incluso en tu propia casa, ocultos en el armario, o bajo tu cama.

Todos sabemos que los monstruos existen, pero pocas veces actuamos. Permanecemos impasibles, atenazados por el miedo, incapaces de enfrentarnos a ellos. No me tocará a mí esta vez, pensamos.

Nos refugiamos en la música, en las películas, en los libros, donde podemos sentir su presencia sin temor, ya que tenemos el poder de apagar el televisor, de cerrar el libro.

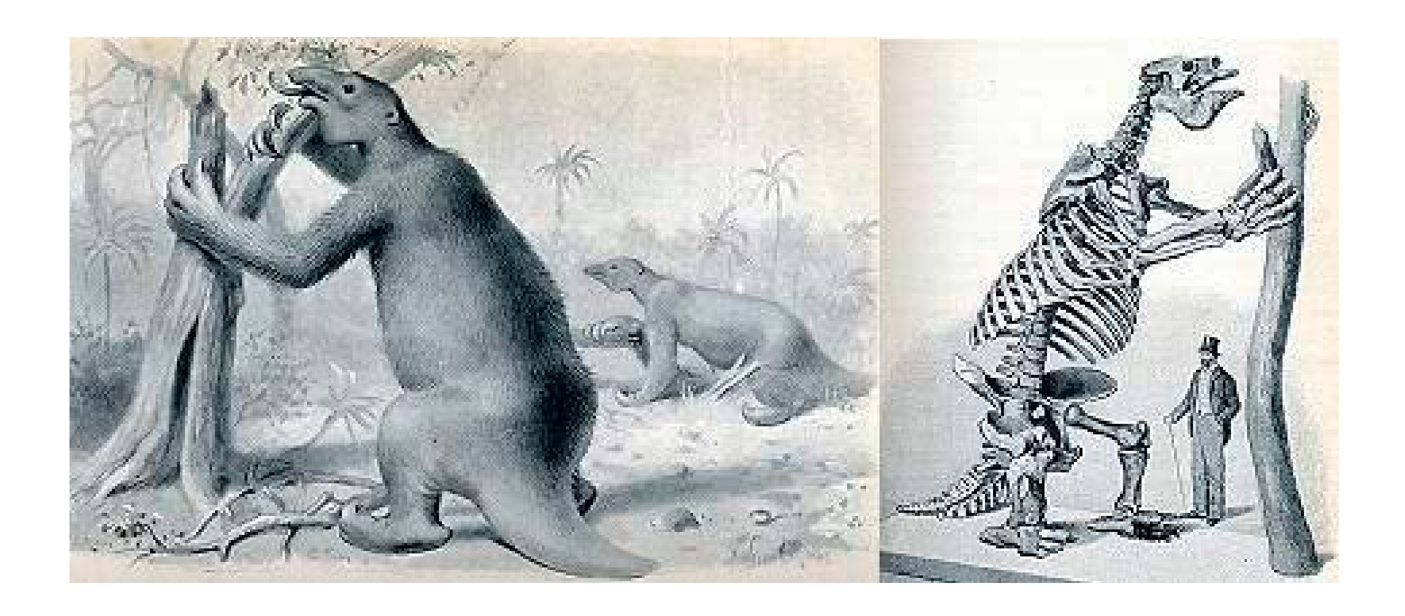
No es suficiente.

Debemos vencer nuestros miedos.

La única forma de acabar con los monstruos es enfrentarnos a ellos. Y la mejor manera de hacerlo es hablar de ellos, contar sus hazañas, sus victorias y sus derrotas. Conocerlos. Tratarlos como lo que son: otra parte más de nuestras vidas con la que podemos relacionarnos. Incluso jugar.

¿Y qué mejor forma de hacerlo que participando en la Competición Más Monstruosa?

Santiago Eximeno



Entrevista a Radin, autor del Espíritu de la Sidra

por Grendelkhan



Radin, sonriente y con perilla, caracterizado como Trasgu.

El Espíritu de la Sidra
Un viaje de amor hacia las tierras de las Xanas y los Trasgus

Grendel: ¿De dónde surgió la idea para hacer "El Espíritu de la Sidra"?
Radin: Bueno... ya hacía tiempo que me rondaba por la cabeza aprender uno de los lenguajes actuales para crear aventuras... me decidí por Superglús y la excusa perfecta fue hacerle un regalo de San Valentín a mi novia.

Grendel: ¿ahá, entonces se trata de un regalo de amor?
Radin: Je je... en un principio sí. Me puse a ello sólo una semana antes y para que estuviera lista el día del regalito me pegué una currada de locura... imagínate: aprender a usar un párser desde cero y encima inventarte algo con pies y cabeza en tan poco tiempo...
Al final lo conseguí y acabé una versión muy pequeñita (sólo las primeras localidades y una historia muy básica que ya no tiene nada que ver con el juego actual… ¡que me ha costado más de un año acabarlo!).
De hecho se supone que el "desaparecido" soy yo, las primeras localidades son realmente mi casa y alrededores, y quien me tiene que rescatar (o sea la protagonista) es mi novia XD… o por lo menos eso era en un principio.

Grendel: Así que en el Espíritu de la Sidra somos la novia de Radin y tenemos que salvarte... ¡qué interesante! ¿Le gustó a ella?
Radin: Bueno dicho así… la historia la cambié totalmente pero en esencia sí, yo soy el desaparecido, y sí, le gustó mucho el regalo... pero la verdad es que no jugó mucho ;(
Grendel: Jeje, me puedo imaginar la reacción, a mí me pasó algo parecido aunque ella sólo la jugó una vez

Grendel: Y te pusiste con Superglús de cabeza o probaste otra cosa?
Radin: No, tanteé varios sistemas, miré tutoriales y tal, pero Superglús me pareció el más sencillo y divertido de usar... no soy programador y además en el año 95 ya programé con un sistema basado en PAW un pseudo-aventura.

Grendel: ¿Una pseudo-aventura? ¿Cuál?
Radin: La aventura se llamaba "La maté porque era mía", y la hice con un párser (inglés) de MSDOS llamado Advent. Es de temática gore-irónica (y trata en clave de humor negro un tema que tristemente se ha puesto muy "de moda" estos últimos años). No estoy muy orgulloso de ella... pero en fiiiin la hice porque tenía un PC viejísimo que me habían regalado con una tarjeta de video monocromo y quería utilizarlo para algo ;)

Grendel: Me suena mucho la de "La maté porque era mía"... y aunque no estés muy orgulloso de ella creo recordar que la presentaste a la última Retrocomp...
Radin: La presenté porque conocí la página del CAAD en aquella época y quise participar y que mi aventurilla, aunque fuera muy simple, no quedara en el olvido...

Grendel: Pues acertaste, no quedó en el olvido, de echo fue muy comentada, aunque no tenía mucha jugabilidad al estar escrita en un párser antiguo.

El espíritu de la sidra

Un viaje de amor
hacia las tierras de las
Xanas y los Trasgus



> consulta trasgu
Abres cuidadosamente el antiguo tomo, y rebuscando en el índice encuentras lo siguiente:

El Trasgu es un duende o gnomo de figura diminuta y simpática, de no más de 80 cm. de estatura, tiene la piel oscura, las piernas torcidas, grandes uñas en las manos, la boca descomunal, la nariz aplastada, los ojos brillantes y pequeños, cuernos y rabo; es muy delgado y cojo, pero aun así se mueve con rapidez asombrosa y suele dar asombrosos saltos. Viste blusa de bayeta colorada y gorro del mismo color.

Es duende casero, penetra en las casas cuando el fuego está encendido. Normalmente se preocupa de hacer las labores domésticas y trabaja colocando todo en su sitio, pero si está de mal humor, rompe los cacharros, esconde objetos, revuelve la ropa y da voces y gritos espantando al ganado.

Cuando por sus continuas travesuras, quieren deshacerse de él, y ya que presume de tenerlo todo muy ordenado y limpio (cuando está de buen humor), le extienden por el suelo harina o mijo y se lo mandan recoger, (el Trasgu tiene un agujero en la mano y no lo consigue); así picado en su amor propio abandona la casa para no volver.



En el bosque

Estás en el claro de un frondoso bosque de pinos negros. Miles de fragancias flotan por el aire creando una armonía perfumada mezcla de olor a tierra húmeda, agujas de pino y romero. Más allá de este claro, el bosque se vuelve demasiado oscuro y peligroso para adentrarse en él. Hacia el oeste puedes volver el sendero y hacia el este, una descarnada y antiquísima calzada romana baja hasta al recodo de un río.

A lo lejos escuchas un interminable y amenazador aullido.

>



Descarga el juego
y entra en la leyenda...

El espíritu de la sidra

wiki.caad.es/El_Espíritu_de_la_Sidra



El recodo del río.

Estás en la pedregosa orilla del río Cares. El agua fluye entre las musgosas rocas del lecho interpretando una melódica cantinela. Un espeso cañizal te deja como única salida volver al claro del bosque (hacia el oeste).

Un henchido sapo se zambulle en el agua y desaparece.

>

El juego original contiene el
Bestiarium Cantabrum,
el libro perdido de los mitos
y leyendas astures y cántabras.

Adéntrate en el mundo mágico de
El Espíritu de la Sidra y explora bosques,
montañas y cuevas en busca de tu amado.

Entrevista a Radin, autor del Espíritu de la Sidra

por Grendelkhan



Carátula original del juego, obra del mismo Radin.

Grendel: ¿Cómo empezaste a programar "El espíritu de la sidra"? ¿Tenías algún guión escrito o fue sobre la marcha?
Radin: Empecé totalmente sobre la marcha, estrujándome mucho las meninges. Bueno, para la versión inicial (la que hice en una sola semana) sí me hice una mini-estructura, pero todo lo demás lo he ido modificando, ampliando, añadiendo, etc. sobre la marcha... y si de una cosa estoy seguro es que la próxima aventura que escriba no la empezaré hasta que tenga un guión totalmente acabado y trillado. Modificar siempre causa daños colaterales y además a veces te quedas atascado semanas pensando cómo plantear una situación o un puzzle, mientras que otros días las musas (o Xanas) aparecen y la historia parece que se escriba sola...

Grendel: ¿Porqué escogiste la mitología cántabra y astur?
Radin: Lo escogí porque unos meses antes habíamos hecho un viaje a esas tierras y nos quedamos prendados por la naturaleza, la mitología y el misterio que flota en el aire por todas las zonas rurales de los picos de Europa. Creo que es una tierra muy "evocadora".

Grendel: ¿Has visitado alguna vez el pueblo del juego, Asiegu de Cabrales?
Radin: Sí, y recomiendo a todo el que vaya a esa zona que lo visite y haga la "turistada" de hacer (es de pago y con guías) "la ruta del queso y la sidra"... las personas que te hacen de cicerones (que por cierto son los dueños del bar del pueblo), son unos verdaderos enamorados de su tierra y de sus costumbres y consiguieron con su entusiasmo que el tema nos calara.

Grendel: ¿Y el Santuario de Covadonga?
Radin: También lo visité, y aunque soy completamente ateo y empírico ;)... hay algo en esa zona y en los lagos de Covadonga muy difícil de describir con palabras...

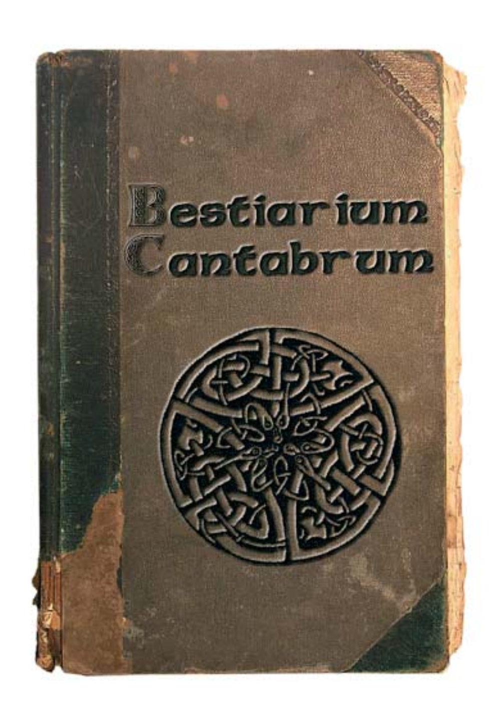
Grendel: Explícanos un poco como es ése lugar tan enigmático, para los que hemos estado en él solo en el juego:
Radin: Como en todas las mitologías de carácter celta, en esta zona todo gira alrededor de la naturaleza y sus fenómenos, y cuando la visitas "físicamente" te das cuenta que es imposible que fuera de otra manera.

Todo tiene unas dimensiones descomunales y la enorme variedad paisajística y climatológica, junto con la mezcla de algunos elementos romanos han hecho que convivan multitud de huidizos "personajes sobrenaturales" que convierten a la cordillera cantábrica en una de las zonas "mágicas" de España.
Otra cosa sobre la que obligatoriamente se piensa (y no sorprende) al conocer esa zona, es el hecho de que los cántabros y los astures fueran unos guerreros tan feroces y obstinados que desde el año 50 a.C. fueran los únicos de la península Ibérica que mantenían la independencia frente al Imperio romano. Siglos más tarde, la "reconquista" al imperio musulmán también empezó precisamente ahí.
Al terminar la aventura con alguno de los finales más o menos exitosos hay una sección de "curiosidades" donde hay mucha información extra (y en mi opinión muy interesante) acerca de todas estos temas.

Castle Eerie

Entrevista a Radin, autor del Espíritu de la Sidra

por Grendelkhan



El Bestiarium Cantabrum, el libro imprescindible para poder avanzar en el juego. Recoge en sus páginas toda la información sobre los seres fantásticos y las leyendas astures y cántabras.

Grendel: ¿De dónde sacaste tu "Bestiarium Cantabrum" para documentarte?
Radin: Bueno, evidentemente el "Bestiarium Cantabrum" es una invención, (a lo "Necronomicón" si se me permite la nefasta comparación). Todo lo que en él se puede consultar es un compendio de seres de la mitología cántabra y astur que he ido recopilando de diferentes fuentes… pero sobre todo de internet, claro.

Grendel: Si te dieran a elegir, ¿en qué te gustaría transformarte: Trasgu, Sumicio, Xana o Ojáncano?
Radin: Hombre… en Ojáncano o Sumicio no (que son del "lado oscuro"), en Trasgu tampoco, que aunque simpático es un poco toca-pelotas, y en Xana… pues tampoco, que es demasiado femenina para lo peludas que tengo las piernas... Yo preferiría convertirme en un "Trentis" (que aparece sólo de refilón en la aventura). Los Trentis son duendes cubiertos de hojas, musgo y raíces que se esconden entre los arbustos para atacar (levantándoles las faldas) a las mozas jóvenes que transitan por los caminos. ;)

Grendel: La dama del Lago Enol es una leyenda local? ¿Hay otras damas del lago españolas?
Radin: Sí, es una leyenda verídica como tal, según la cual el lago Enol fue en tiempos remotos una hermosa vega que la ira divina anegó. Cuenta el poema que de ese modo la Divina Providencia castigó a unas insolentes pastoras que negaron su auxilio y se burlaron de la Virgen. No es extraño que un paraje tan grandioso excitara la imaginación popular, que de ningún modo podía pensar en un glaciar como el origen del lago…
De hecho, desde 1972 está sumergida dentro del lago Enol, a casi siete metros de profundidad, la Santina del lago, que sólo emerge cada Día de Asturias y apenas está dos horas sobre la superficie, el tiempo justo para limpiar y reponer los estragos de su estancia submarina durante un año.
En todas las culturas celtas hay muchos elementos que se repiten, y aunque no las conozco realmente, sí que hay muchas "Damas del lago" en otros sitios.

Grendel: ¿Es cierto que los ancianos de ésos lugares siempre hablan en acertijos? ¿Cómo programaste al "simpático" anciano del juego?
Radin: Esta pregunta con los cambios que he hecho en la versión definitiva ya no tiene razón de ser… ahora ya no te plantea acertijos..

Grendel: El zorro que acude a la llamada del cuerno es también una leyenda astur o es particular del juego? ¿Fué difícil programarlo?
Radin: No, realmente no es una leyenda astur, pero lo que sí es cierto es que los zorros abundan en esas tierras y que es uno de los animales enemigos del Ojáncano (que también tiene animales "aliados" como la víbora, el lobo y el cuervo).
No fue muy difícil programar su comportamiento "normal" pero sí algunas de sus restricciones como dónde no puede seguirte o cosas por el estilo. Quiero aprovechar para dar una pistilla a los posibles jugadores: lo que hace el zorro mientras te sigue por las localidades suelen ser pistas de dónde encontrar cosas o de cómo resolver algún puzzle…

Entrevista a Radin, autor del Espíritu de la Sidra

por Grendelkhan



Grendel: ¿Cuál es el puzzle del juego con el que estás más orgulloso?
Radin: Bueno a mi el que más me gusta es el de las piedras y la maldición de la sima. Le di muchas vueltas al asunto antes de finalizarlo y en mi opinión conjuga características de varios tipos de puzzles diferentes en uno sólo… y hasta aquí podemos leer… ;)

Grendel: Hacía tiempo que no veía un laberinto tan complicado, ¿cómo se te ocurrió el sistema de pistas que hay en el mismo?
Radin: Cuando me planteé añadir un laberinto quería que no fuera el típico en el que simplemente tienes que hacerte un mapa a boli y ya está… quería que tuviera cosas escondidas, un sistema de pistas (algunas son falsas por cierto) y que hubiera algún factor añadido que diera más emoción al asunto (como el agua que no para de subir y te limita el número de turnos que te puedes pasar por ahí perdida…), ¡ah! alguna que otra sorpresa.
Recuerdo que cuando le pasé la primera versión a mi tester (Jenesis), tenía programado que al entrar al laberinto el tiempo de "salto de turno" fuera rapidísimo y encima que te ahogaras en menos turnos que ahora… Su respuesta no la recuerdo literalmente pero en esencia fue algo así como: "mira chaval, o haces que los turnos no vayan tan deprisa y que no te ahogues con tanta facilidad, o va seguir probando el juego tu &#$@ #@&&€. ;)

Grendel: Además de los seres mitológicos del juego también tenemos la leyenda de la maldición del oro astur ¿qué hay de cierto en ella?
Radin: Bueno… es pura invención pero todos sus ingredientes sí son verídicos individualmente (el Imperio romano realmente envió 7 legiones para intentar doblegar a los cántabros y astures, y también es cierto que los últimos guerreros que quedaron sitiados por los romanos se suicidaron "en masa" antes de dejarse atrapar y convertirse en esclavos).

Grendel: ¿Cómo hiciste los gráficos del juego?
Radin: Bueno hay gráficos de diferentes fuentes… las fotos de las primeras localizaciones son realmente de mi casa y alrededores así como la del sendero que va hacia el pueblo (que la hice en mi excursión al Naranjo de Bulnes). Otras las he "cogido" ;) de galerías de Internet y similares y algunas son un fotomontaje de varias fotos diferentes.
A todas ellas les pasé filtros para que parecieran dibujos (en lo posible) y luego me curré el marco decorativo que llevan para que tuvieran un aspecto más "celta" y "apergaminado".

Grendel: ¿Y la música?
Radin: La "banda sonora" del juego ;) está formada por 20 canciones (todas en formato MOD) que pertenecen en su mayoría a la trilogía de "Shadow of the Beast" (videojuegos de Commodore Amiga que se editaron a principios de los años 90). Algunas las modifiqué para quitarles partes que no me gustaban o "desentonaban" y a otras les cambié el orden para que sonaran las partes que mejor "pegaban" con el juego.

Entrevista a Radin, autor del Espíritu de la Sidra

por Grendelkhan



Grendel: ¿Fue complicado aprender las capacidades multimedia de Superglús?

Radin: En absoluto. En mi opinión es sencillísimo añadir material gráfico y sonoro usando Superglús, y con el tutorial y el manual no hay ningún tipo de problema.

De hecho, usando procesos de interferencia he creado una rutina que va cambiando la música de fondo, algunas veces dependiendo de la situación, y otras de la pantalla en la que te encuentras cuando termina la melodía que está sonando.

No he usado otros sistemas, pero imagino que este debe ser de los más sencillos para estos menesteres "multimedia".

Grendel: ¿Qué te gustaría haber hecho y no has podido?

Radin: Me hubiera gustado poner música de fondo en formato MP3 y a la vez usar sonidos (ambientales y tal) sin que se cortara la música que suena de fondo. Pero bueno, aunque el sistema que he elegido no permita eso, el resultado sonoro final me gusta mucho como ha quedado.

Otra cosa que no ha podido ser era mi intención de que a todo el mundo se le abriera la aventura a pantalla completa, ocupando todo el espacio y ocultando todo rastro de las ventanas del sistema operativo… vamos, como los juegos comerciales de todo tipo. De todas maneras al final he adoptado una posición intermedia que espero que no moleste a nadie y que no desluzca el resultado final, y he explicado en las instrucciones del juego cómo poner el juego a "pantalla completa" muy fácilmente.

Grendel: ¿Va a haber continuación del Espíritu de la Sidra?

Radin: Definitivamente… no. En cuanto reúna energías para empezar otra aventura me gustaría explorar otros campos. Por otra parte creo que como esta tiene varios finales y una sección "curiosidades" muy completa, la historia ya queda totalmente cerrada y el círculo completamente cuadrado ;)

Grendel: Háblanos un poco de ti, quién eres y a qué te dedicas

Radin: ¡Ufff! esta pregunta es la más difícil de la entrevista… Tengo 33 añitos y trabajo en una central eléctrica… o sea que tengo un trabajo monótono pero que algunas veces me permite pensar en otras cosas mientras lo llevo a cabo ;)

A lo de "quién eres" ni yo mismo sé que decirte… sobretodo después de la agotadora experiencia de programar una aventura ;). Creo que después de este esfuerzo intelectual me he quedado medio lobotomizado (como le sucede a mi "alter ego" en la aventura) XD.

Grendel: ¿Cómo conociste el CAAD?

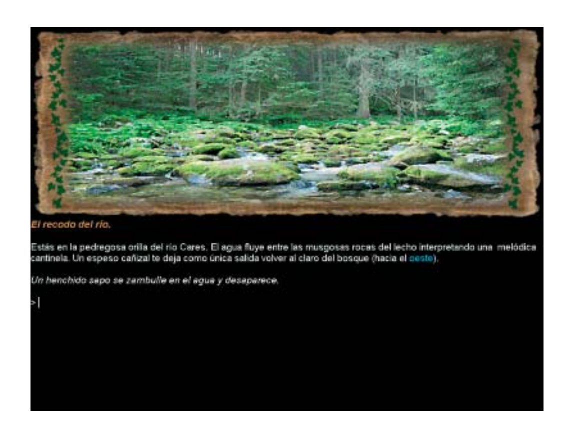
Radin: Durante los últimos años, en lo que respecta a los videojuegos, he tenido venadas cíclico-transitorias entre varios temas recurrentes:

La retroinformática (sobretodo lo relacionado con el Spectrum), los juegos arcade (y las máquinas recreativas), y las nuevas formas de juego (léase Guitar Hero, la Nintendo WII, y similares.)

Pues bien, en una venada "Spectrumera" conocí los juegos de Josep Coletas y la web del CAAD… y ahora ya tengo otro absorbente tema para engancharme: las aventuras conversacionales (o ficción interactiva) ;)

Entrevista a Radin, autor del Espíritu de la Sidra

por Grendelkhan



Grendel: ¿Qué te parece ésta comunidad?
Radin: Me parece muy sana (en comparación a otras en las que he estado), y creo que tiene unos cuantos integrantes muy entregados y entusiastas que consiguen que, siendo "sólo" unos cientos, la comunidad del CAAD tenga una buena salud y un buen rollo encomiables… y para muestra un botón: lo exitosa que ha resultado la reciente quedada zaragozana. :)

Grendel: ¿Qué aventuras has jugado?
Radin: En los años en que los Spectrums dominaban la Tierra jugué a poquitas: "Gremlins", "Jabato", "Abracadabra" y la que me gustó más… "Cozumel".
De las más o menos actuales me engancharon las aventuras del Dr. Van Halen y "El libro que se aburría" (que me parecen muy recomendables para empezar en este mundillo) y en otro tipo de registro muy diferente "Archipiélago" y "Fotopía" (que reconozco que aunque al empezarlas me parecieron fantásticas, aun tengo que encontrar algún ratito libre para seguir jugándolas).

Grendel: ¿Qué te gusta más de una aventura? ¿Los puzzles, el argumento, la temática, la literatura?
Radin: Voy a parecer un político, pero creo que todos esos factores son importantes para que una aventura pase de "entretenida" a "buenísima".
Una cosa que sí considero esencial (y que yo he intentado cumplir en "El espíritu de la sidra") es que la dificultad de los puzzles sea creciente. En mi opinión, quedarse "atascado" sólo empezar una aventura es más un frustre que un reto, y aunque el argumento parezca bueno, si no se da tiempo a interiorizar un poco en el argumento… adiós muy buenas.

Reconozco que hay obras con una literatura y un argumento buenísimos (que sólo con eso ya son geniales), pero personalmente prefiero aventuras con muchas situaciones y puzzles a solventar que aventuras muy bien escritas pero que se pueden terminar con 3 órdenes… De todas formas, lo mejor es que haya variedad y que cada uno juegue a lo que más le guste ;)

Grendel: ¿Qué te atrae de una aventura para que la empieces a jugar?
Radin: Lo primero que "entra" de una aventura es el argumento (y si la temática que trata ya te gusta de por si… mejor que mejor). Una vez motivado a jugarla, necesito que los puzzles no sean imposibles para poder continuar jugándola.
Otra cosa que puede hacer que le dediques más entusiasmo a probar una aventura u otra es la calidad gráfica y sonora (si es que dispone de gráficos/sonidos), pero esto ya en menor medida…

Grendel: ¿Alguna favorita en especial?
Radin: Las que me han reenganchado al mundo "aventuril" han sido las del Dr. Van Halen, que aunque simples en cuanto a "continente", tienen un "contenido" que me resulta muy absorbente y jugable.

Monstruosa

Entrevista a Radin, autor del Espíritu de la Sidra

por Grendelkhan



Grendel: ¿Juegas a algún otro juego de ordenador o consola? ¿A cuál?

Radin: Me encanta el mundo de los videojuegos desde siempre, aunque soy de los que disfrutan más de la cultura del videojuego en general que de pasarme horas enganchado a la consola… actualmente soy un jugador "casual" al que le encanta descubrir "joyas" de cualquier sistema por antiguo que sea. Ahora le doy bastante uso a la WII, pero tengo una buena colección de ordenadores y consolas antiguas e incluso una máquina recreativa que cría polvo en mi garaje porque no cabe por la puerta del pasillo XD.

Grendel: A riesgo de que terminen siendo vaporware, ¿cuáles son tus próximos proyectos aventureros?

Radin: De momento me voy a tomar unas vacaciones "creativas" ;) pero estoy recopilando ideas para, cuando tenga una buena historia que contar, ponerme a ello de un tirón. Quiero que sea una historia "dividida" en pequeñas líneas argumentales que se vayan entrecruzando en la historia principal… o mejor (y mucho menos tedioso para mi) pequeñas "nanos" que se vayan cruzando o solapando. Como tú bien dices, esto sólo es "vaporware".

Grendel: Finalmente, ¿Quieres saludar a alguien en particular?

Radin: ¡Claro que sí!, primero a Jenesis, que ha sido mi "madrina" ;) particular en esta comunidad, además de testear mi aventura. También al Clérigo Urbatain que me ha hecho un segundo testeo y si una ha sido mi madrina, podríamos decir que el otro ha sido mi "sargento chusquero" :), pero de los que se le coge cariño ¡eh!.
Por último quiero saludar y agradecer la labor de todos los miembros de la comunidad del CAAD que consiguen con su desinteresado esfuerzo que este "mundillo" siga vivo y no pare de renovarse.

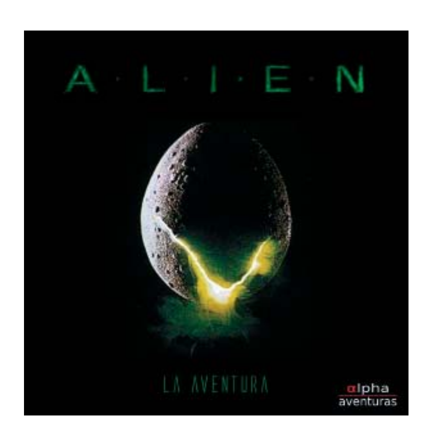
* Pregunta final que me hubiera gustado que me hicieras y no has incluido en la entrevista:

¿Son ciertos esos rumores que dicen que Activision quiere comprar la licencia de tu aventura por 70 millones de euros? XD

Grendelkhan,
reportero trasgu.

Entrevista a Sothoth, coautor de A·L·I·E·N

por Mel Hython



Carátula original del juego, obra de Alpha Aventuras.

La primera vez que vio una Mel, el Mayordomo de la Mansión Hython, se preocupó. Pero cuando el siguiente pasillo apareció repleto desde un extremo al otro de espantosas pisadas de marine espacial y agujeros en la centenaria moqueta debidos a alguna clase de ácido; entonces quedó espantado. El amo Hython era extremadamente puntilloso en estos asuntos, y lo peor de todo es que sus visitantes habían destruido el laborioso laberinto de telarañas que se había cuidado durante décadas.

Por suerte estaba alojado en la mansión Sothoth para poder preguntarle por todo el asunto:

Mel: Lo primero de todo, comencemos con vosotros, brevemente, ¿cómo es que comenzó todo esto de Alpha Aventura? Y sobre todo, ¿cómo es que os volvemos a ver por aquí?
Sothoth: bueno, Alpha Aventuras lo formamos un grupo de amigos que nos conocemos desde el colegio Manolo, Fran y yo estábamos incluso en la misma clase :). Ignacio estaba en otro colegio, pero lo conocimos porque tenía un Spectrum con el tiempo, empezamos a quedar juntos para charlar de ordenadores (siempre había piques pq yo era el único de todos que tenía un Amstrad CPC, jeje), y comprábamos los Microhobbys y Micromanías... El caso es que desde el primer momento nos fascinó el mundo de la aventura, nos encantaban los artículos de Samudio y jugábamos a todas las que nos llegaba a las manos la razón de crear Alpha Aventuras (que por cierto antes se llamaba Aventuras Alfa) era porque siempre nos había gustado "crear" y no sólo "jugar"... siempre nos preguntábamos cómo se haría tal o cual cosa que veíamos en los juegos Manolo y yo nos pusimos a hacer aventuras en BASIC (las de Manolo eran chulísimas), y cuando salió el PAW para Spectrum ni lo dudamos. Yo me mordía las uñas porque no había versión para Amstrad, pero Manolo e Ignacio se compraron sus sendos PAWS y se pusieron a hacer cosas muy interesantes (como la primera versión de ALIEN :)) Ignacio hizo también una aventura que a mí me gustaba mucho, que estaba basada en la novela "Esfera" de Michael Crichton (http://www.librosgratisweb.com/libros/esfera.html). Finalmente, y para resumir, yo seguía tan picado con las aventuras, que mi proyecto fin de carrera en la Licenciatura de Informática fue el parser Prometeo :D (todavía recuerdo las caras de flipaos del tribunal que me lo evaluó) :D

Mel: Imagino
Sothoth: Todo eso sin contar nuestra "vuelta" gracias a InformATE a finales de los 90... en cuanto a cómo es que volvemos otra vez por aquí... nunca nos habíamos ido! jejeje... pero lo cierto es que no hacíamos mucho más que meternos en la página del CAAD de vez en cuando y ver las novedades y por otra parte, siempre habíamos tenido una espinita clavada de hacer una aventura entre todos, y además completarla estamos contentos sólo por haberla terminado :)

Mel: Pero ha sido un parón de muchos años, ¿no? ¿Algún motivo concreto?
Sothoth: Mmmmm bueno, primeramente, Ignacio se fue a vivir a Jerez, así que empezamos a perder un poco el contacto. Luego estuvo el que Manolo y Fran se casaron (menos contacto) y luego yo... Ya no teníamos tanto tiempo libre (mejor dicho, NADA), y también es verdad que nos movían otros temas (a mí me picó el gusanillo de Linux, que

PROYECTO ALIEN
PLAN 1 DE EJECUCION

CLASSIFIED

TOP SECRET

ATENCION Solo personal autorizado.
Este Dossier contiene información clasificada como de máxima seguridad relativa al Proyecto Alien. El mal uso de este Dossier, significaría que estaría cometiendo un delito según lo establecido en el protocolo de Seguridad Nacional al amparo de la ley BRE256-LE pudiendo incluso el Estado aplicar la pena de muerte.

Ubicación del proyecto: Planeta 2003 UB313.
Base del proyecto: Análisis de la situación y evaluación. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.
Objetivo final del proyecto: Elaborar un informe completo de la situación.

Desde hace casi tres años, el Gobierno ha estado utilizando una rica mina de Vibrantium en el planeta 2003 UB313, pero llevamos quince días que no tenemos noticias de la colonia minera situada en el planeta.

Deberá partir inmediatamente hacia dicho planeta para hacer un informe de campo sobre la situación y restablecer las comunicaciones con la colonia. Para esta tarea, que no debería resultar peligrosa, le acompañará el Mayor Jasón, un experto marine estelar que llevará consigo su equipo habitual de combate y dispondrá de pleno apoyo logístico para que le ayude en su misión. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.

La nave, que estará autogobernada, le dejará automáticamente en el punto de encuentro establecido, junto a los edificios principales de la colonia. El primero de ellos está destinado a la purificación ambiental mientras que el otro es el complejo principal, construido alrededor de una veta central de mineral. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.

El objetivo de su misión será elaborar un informe detallado de la situación, restablecer las comunicaciones y, en el improbable caso de que no lo consiga, traer consigo algún elemento que permita a la cúpula militar evaluar el estado actual de la colonia.

El Secretario de Defensa
Marcus Jones





La nave se posa suavemente en la superficie, y todo está en silencio.
Demasiado silencio... http://alpha.aventuras.googlepages.com/alien

A·L·I·E·N: La aventura
El último éxito de Alpha Aventuras.
+info: http://wiki.caad.es/Alien

Entrevista a Sothoth, coautor de A·L·I·E·N

por Mel Hython



todavía no he dejado), a Ignacio le absorbió su trabajo de Médico, y los demás, y Manolo se dedicó sobre todo al tema de gráficos 3D supongo que ese sería el motivo principal :)

Mel: Me alegra en cualquier caso veros de vuelta, y espero que sea ahora para mucho tiempo y muchas obras!
Sothoth: ¡Yo también! supongo que el tiempo libre lo dirá :)

Mel: Ahora contadme un poco de ALIEN. En general me da la sensación de que la Monstruosa sólo ha tenido suerte, la suerte de que varias personas estuviesen con algo ya entre manos de calidad y que es lo que han presentado. Ha sido así con ALIEN, ¿no?
Sothoth: Ciertamente, lo de ALIEN en la Monstruosa ha sido una completa casualidad :D. Hacía mucho tiempo que no sacábamos nada, y se me ocurrió que una forma de empezar a coger fuerzas era empezar con una aventura corta, sencilla, de la que ya tuviéramos todo: el guión, los mapas... y que sólo fuera cuestión de pillar el InformATE y programarla. Y vimos entre todos que lo ideal sería hacer un remake de la aventura que hizo Manolo en Spectrum con su PAWS, aventura que a todos nos encantó cuando la programó hacía ya casi 20 años :D así que Manolo desempolvó los apuntes que tenía de Alien y nos pusimos manos a la obra. ALIEN empezó siendo una copia calcada del remake, pero pronto nos dimos cuenta de que podíamos meter muchas más cosas y enriquecerla muchísimo, así que luego todo se nos fue de las manos y creamos algo que resultó bastante diferente (pero no esencialmente diferente) a la original... ¡Y luego vimos que se iba a convocar una comp basada en un monstruo! Así que dijimos: “esta es nuestra oportunidad” :) Fue suerte, ciertamente.

Mel: suerte para todos, en cualquier caso. ¿Cuánto esfuerzo os ha significado hacer ALIEN y en qué consideras que se ha gastado más tiempo?
Sothoth: Cada uno de nosotros nos hemos dedicado a una cosa. Yo me dediqué al diseño, a la programación, a gran parte de los textos... y en mi caso yo diría que lo que más esfuerzo me ha supuesto ha sido resolver ciertos problemas de programación con InformATE. Reconozco que soy muy perfeccionista, y que me gustan las soluciones elegantes, así que supongo que muchos de los problemas a los que me enfrenté se podrían haber resuelto más fácilmente de otra forma, más cómoda pero menos “bonita” :D. Manolo dibujó unos gráficos maravillosos (ojalá pudiérais ver los originales en papel... os quedaríais alucinados), y sé de buena tinta que les costó mucho tiempo dibujarlos. Fran diseño, rediseño y requetediseñó el mapa varias veces :). En total nos ha supuesto alrededor de dos intensivos meses de verano programando, dibujando, haciendo mapas... día, tarde y noche. De todas formas, al final, si tuviera que decidirme por aquello que ha costado más tiempo, sin duda diría que ha sido la programación (así, en general), y en particular, la forma de programar ciertos puzzles (incluyendo el movimiento preciso del monstruo y el funcionamiento del detector de movimiento)

Mel: ¿Te han resultado realmente de utilidad las librerías disponibles para Inform?
Sothoth: Tanto, que no hubiera podido desarrollar ALIEN sin ellas. En parte, yo diría que algunas de las cosas que aparecen en el juego son consecuencia de probar qué tal funcionaban algunas de las librerías que me iba encontrando :). Por ejemplo, tu librería

Entrevista a Sothoth, coautor de A·L·I·E·N

por Mel Hython



de Móviles (totalmente imprescindible), tu librería de Rastros, tu librería de Decorados, así como otras muy interesantes como PNJacciones. ALIEN ha sido, en parte, un experimento para comprobar qué tal funcionaban esas interesantísimas librerías en la práctica, y el resultado me ha gustado mucho. Aunque he tenido que retocar la mayoría de ellas por pequeños detalles, el resultado es que han funcionado muy bien y aportan cosas imprescindibles al juego

Mel: En realidad varias de las que dices no son 'mías', de Mel, solo las documenté, como Decorados. Pero gracias. Vayamos ahora a la aventura en sí, si tuvieses que clasificarla en pocas palabras, ¿cómo la clasificarías?
Sothoth: Yo diría que es una aventura de terror y ciencia-ficción. Esa sería la clasificación "oficial". Pero extraoficialmente, diría que es una aventura "clásica", de las de toda la vida, como las que jugábamos cuando todavía estábamos en el colegio, una aventura ochentera donde lo importante es la jugabilidad, la ambientación y los puzzles. Una aventura que es más juego que relato, algo con lo que pasar el rato, algo que busca ser, ante todo, divertido

Mel: ¿Es eso lo que más os gusta como grupo? ¿Las aventuras de corte clásico?
Sothoth: Yo respondería con un rotundo "Sí". Las aventuras clásicas son las que mejor conocemos, las que nos introdujeron en este mundo, y las que realmente nos gusta más desarrollar y jugar. Eso como grupo, porque luego tenemos a Ignacio Monge que gusta más de "experimentar" y crear aventuras diferentes, ya no tan clásicas, basadas más en contar una historia pero ciertamente, para nosotros como grupo, una aventura conversacional es un juego, más que un relato. Supongo que así germinó dentro de nosotros en los años 80 y así creció y se mantuvo la cosa hasta ahora. De todas formas, y a título personal, reconozco que hay verdaderas maravillas de ficción interactiva que no son (ni de lejos) aventuras clásicas.

Mel: Antes has dicho que la clasificación oficial sería de terror y ciencia-ficción, ¿habéis intentado dotar a la aventura de una atmósfera terrorífica? si es así, ¿cómo?
Sothoth: Yo diría que fue saliendo sobre la marcha. al empezar a desarrollarla, la aventura tenía más pinta de ciencia-ficción, pero poco a poco el monstruo en sí empezó a tomar protagonismo en la historia (al final el monstruo es el verdadero protagonista :D). Cuando empezamos a darle forma al juego, como dije antes, una de nuestras prioridades era dotarlo de una buena ambientación, y creo que poco a poco se fue transformando en una historia de terror precisamente para satisfacer ese requisito. El que fuese una historia de terror nos permitía jugar con la atmósfera, con el misterio...
Pero si me preguntas cómo lo hicimos realmente, yo diría que lo que más ayudó a crear la atmósfera de terror fueron los sonidos

Mel: Sí, hablaba de la técnica.
Sothoth: El sonido ambiente fue para nosotros muy importante, y desde el principio vimos que ayudaba mucho a crear la atmósfera y dotarla de ese halo misterioso y terrorífico que queríamos. Probamos con muchos sonidos, y no fue difícil dar con la combinación que queríamos. La lluvia en el exterior, los pasos húmedos dentro de la colonia

Entrevista a Sothoth, coautor de A·L·I·E·N

por Mel Hython

minera (esos sonidos se cogieron directamente de la película), la alarma del detector de movimiento (que suena cada vez más rápido y más agudo conforme el monstruo se va acercando)... todo eso crea el ambiente. Yo diría que el sonido ambienta mucho más que los gráficos y, en nuestro caso, más que el propio texto me gustaría que la aventura se recordara, por encima de todo, como un juego dotado de gran ambientación e inmersión

Mel: pero esta ambientación no está basada en el texto, sino en los sonidos, por lo que dices...
Sothoth: Reconozco que es así. Los textos no son muy expresivos e inmersivos (salvo en ciertos puntos "clave" en la aventura, donde incluso se apagan los gráficos para que el texto ocupe toda la pantalla).
Quitando esos puntos clave, los textos tienen más una función descriptiva que inmersiva. En parte es intencionado, y en parte es debido a mi falta de talento como escritor :D.
Digo que en parte es intencionado por dos motivos: primero como "homenaje" a las aventuras ochenteras, donde el texto era en muchos casos así de "espartano", y en parte porque queríamos un texto de ágil lectura, para hacerlo acorde al ritmo del juego es evidente que (como dijo Baltasar en su review) es una aventura diseñada para ser jugada con gráficos y sonidos activados

Mel: ¿Eso quiere decir que las próximas aventuras que haréis serán menos ochenteras? ¿O dependerá del tema? ¿O cómo lo veis?
Sothoth: Mmmmm... es difícil responder a esa pregunta. Sin duda, Alpha Aventura está "viciada" de raíz con ese tipo de aventuras, son las que conocemos y con las que estamos más a gusto. De hecho, Manolo ya está haciendo pruebas de lo q podría ser nuestro siguiente proyecto: "Ragnarok", que es, sin lugar a dudas, una aventura de tintes clásicos. Pero también tenemos a Ignacio con "El eco", que resulta bastante diferente y se podría calificar más de "relato interactivo" más que de aventura. Pero una cosa creo que sí está clara: en todos nuestros proyectos, los puzzles son un punto fundamental. La parte de "juego" es imprescindible aunque si te soy sincero, ahora mismo me resultaría imposible deducir cuál va a ser nuestro próximo trabajo :D

Mel: O sea, que entre el huevo y la gallina, vosotros os quedáis con los puzzles.
Sothoth: Yo diría que sí... estoy hablando en nombre de todos y a lo mejor puedo equivocar el punto de vista de otros miembros del equipo, pero creo no equivocarme al decir que lo importante es el juego en sí... cómo debe el jugador exprimirse la cabeza para resolver la aventura :). Incluso "El eco", que es muy poco ochentera, se basa tambien en los puzzles

Mel: Aceleremos un poco, normalmente os preguntaría por vuestro monstruo, de dónde lo sacasteis y porqué os interesaba. Pero no sé si es relevante siendo un remake. Cuéntame algo sobre tu monstruo
Sothoth: Para empezar, debo decir que es más monstruo de Manolo que mío :D. No me atrevo a decir mucho por miedo a los spoilers, pero básicamente creo que todos conocemos al monstruo de la saga de películas ALIEN, así que todos sabemos ya qué forma tienen, cómo actúan, cuál es su ciclo vital... sí puedo decir que, en el juego original, sólo

Entrevista a Sothoth, coautor de A·L·I·E·N

por Mel Hython



PROYECTO ALIEN
PLAN 1 DE EJECUCION

CLASSIFIED

TOP SECRET

[illegible]
Este Dossier contiene información clasificada como de máxima seguridad relativa al Proyecto Alien. El mal uso de este Dossier, significaría que estaría cometiendo un delito según lo establecido en el protocolo de Seguridad Nacional al amparo de la ley [illegible] pudiendo incluso el Estado [illegible]

Ubicación del proyecto: Planeta 2003 UB313.
Base del proyecto: Análisis de la situación y evaluación. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.
Objetivo final del proyecto: Elaborar un informe completo de la situación.

Hace 3 años que el Gobierno ha estado utilizando una rica mina de Vibrantium en el planeta 2003 UB313, pero hace 15 días que no se tienen noticias de la colonia minera situada en el planeta.

Deberá partir inmediatamente a dicho planeta para hacer un informe de campo sobre la situación. La tarea no debería resultar peligrosa, pero llevará consigo su equipo habitual de combate y tendrá un pleno apoyo logístico. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.

También le acompañará Jason, un experto en sistemas de telecomunicación para que le ayude a su restablecimiento.

La nave, que estará autogobernada, le dejará automáticamente en el punto de encuentro establecido, junto a los dos edificios más importantes de la colonia. Uno de ellos es el destinado a la purificación ambiental y el otro es el complejo principal, que se encuentra construido alrededor de una veta central de mineral. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.

Elabore un informe lo más detallado posible de la situación, restablezca las comunicaciones y, en el improbable caso que no lo consiga, traiga algún elemento que nos sirva para evaluar el estado actual.

El Secretario de Defensa
Millon Forgeman

aparecía el monstruo en su forma "adulta", mientras que en el remake hemos incorporado otras formas (también conocidas, claro...). En cierta manera, he intentado incorporar al juego todo el ciclo vital del monstruo

Mel: ¿Crees que esto de los concursos realmente ayuda a la comunidad a persistir o sólo sirve para que os pague una camiseta que vais a tener que compartir?
Sothoth: Yo creo que es un aliciente muy interesante. A nosotros, por ejemplo, nos ha resultado muy motivador para pulir más la aventura y hacerla lo mejor posible, limando asperezas y tratando de solucionar todos los fallos posibles. Yo creo que sí, y que lo importante no es el premio en sí (si es que se gana), sino el hecho de que haya una especie de "competencia sana" entre obras intelectuales, y para mí es un orgullo saber que hay gente que va a probarla y que va a compararla con obras de gran calidad. Definitivamente, sí :)

Mel: Finalmente, de las producciones de los últimos... digamos dos años... dime la que más te interesó y por qué razón.
Sothoth: Pues si te soy sincero, no he seguido muy de cerca las últimas creaciones, exceptuando las que han aparecido este año y alguna otra más... siendo sincero otra vez, te diré que he probado fundamentalmente aquellas aventuras en las que había multimedia, básicamente como una forma de ver qué cosas podía incorporar a mi ALIEN. Por eso, las que más me han gustado han sido "Regreso al Edén" y "El Espíritu de la Sidra". Por otra parte, me he divertido mucho con "Lobos y aldeanos", y he probado a jugar un poco a "No es culpa tuya, María", que me ha parecido muy interesante, así como tu "Pronto", que también me resultó inquietante por la forma tan curiosa en como que se desarrolla

Mel: ¿Alguna cosa extra que quieras decir?
Sothoth: Pues sólo que espero que os resulte divertida, que os entretenga, que se note el esfuerzo y la ilusión que hemos dedicado desarrollándola... que sepáis que aún estamos aquí (aunque no lo parezca, porque aparecemos cada tres o cuatro años, más o menos :D), y que sigáis manteniendo viva la llama de la aventura, que es un mundo apasionante que debe ir siempre a más. Y agradecerte a ti la entrevista y la Monstruosa :)

Mel: No, gracias a tí por darme esta oportunidad de entrevistarte y saber algo más de vuestro interesante grupo.

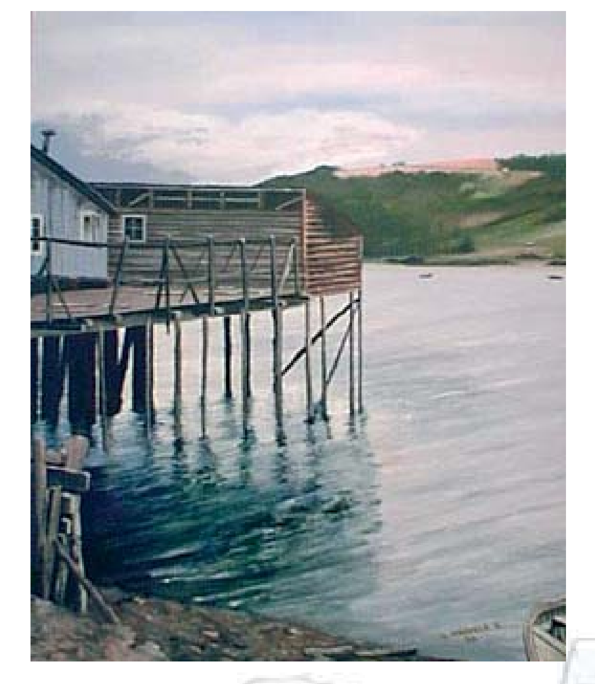
Esto lo dejaba todo más o menos claro, aunque no quitaba los agujeros de la centenaria moqueta.

Mel Hython,
mayordomo monstruoso.

Monstruosa

Entrevista a Incanus, autor de Ofrenda a la Pincoya

por Mel Hython



Hoy en la antigua mansión Mel, el MaMelrdomo, anda intranquilo. Hython, el terrorífico arcaico, permanece en torpor en lo más profundo de las catacumbas del castillo. Pero aún así… un rumor de oleaje se escucha por los pasillos solitarios. Un olor húmedo, salado, como salido del mar le asalta aquí y allá. Mel, piensa en terrores que surgen de las aguas, en seres que no mueren pues pueden dormir para siempre. Mas todos sus temores se disipan cuando, al abrir el portal de la mansión, se encuentra con Incanus:

Mel: Lo primero de todo, ¿he conseguido que regreses gracias a la Monstruosa? :)
Incanus: Sí, hasta cierto punto.

Mel: Eso ya sería un éxito de la comp, para mí.
Incanus: Verás: este año, a vuelta de vacaciones de verano...el mismo día se murió un gran amigo y nació mi sobrina :-/ Así que decir "mi espítritu estaba turbado" es como decir "parece que la bolsa bajó algo hace poco, oye". Estaba, pues, con crisis creativa. No tenía ganas de escribir nada de nada. Pero llegó la Comp Monstruosa... y me entro el alma al cuerpo.



Mel: Un alma terrorífica, espero...
Incanus: Pues sí. De veras: hacía tiempo que quería mostraros a vosotros algo de mi país, pero no encontraba cómo y el tema de la comp vino como anillo al dedo. El resto es (je) historia.

Mel: Para los que aún no hayan visto la distribución de la aventura, cuéntanos algo del origen de esas islas en las que ocurre todo.
Incanus: Chiloé fue colonizado más mal que bien, como fue toda la colonización de Chile, por lo demás. Aparte de estar en un lugar remoto, quedó aislado por conflictos militares en más de una ocasión (estampida jesuita, rebeliones mapuches, oposición al movimiento de la independencia)...y si a eso sumamos la mezcla de tradiciones europeas y mapuches (mitología y religión) el resultado fue una personalidad y cultura única, muy diferente al resto del país y con un estilo y estética (por así decir) muy propios.

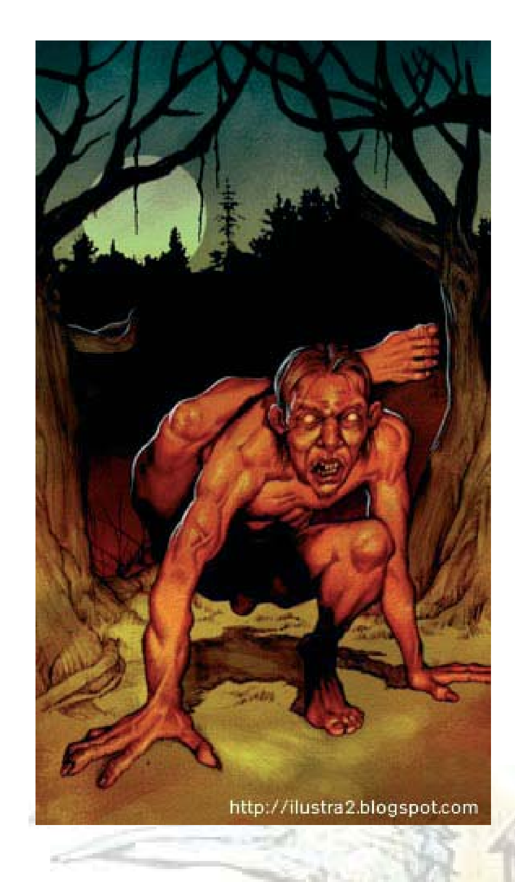


Mel: ¿Y tú personalmente? ¿Qué tienes que ver con las Islas? ¿De qué las conocías?
Incanus: De niño, Mel, leía mucho, mucho, mucho. Mitología también, por cierto, y Chiloé era un caso especial, por la riqueza del corpus legendario, tanto en relatos como personajes; en el resto del país, salvo las tradiciones pre hispánicas y algún que otro cuento de aparecidos, no hay nada (post conquista) tan complejo y completo como lo que hay en Chiloé. Vamos, que quedé deslumbrado. Después, ya cerca de la adolescencia, estuve de turista por esos lares y ahí el paisaje sencillamente me subyugó. Es de una belleza serena, casi triste... no intentaré aquí inventar lo que pude (o no) transmitir en "Ofrenda..." Baste decir que es un paisaje diferente de lo que uno acostumbra, incluso para el cono sur.


Ofrenda
a la
Pincoya
Incanus
WIKI.CAAD.ES/OFRENDA_A_LA_PINCOYA

Entrevista a Incanus, autor de Ofrenda a la Pincoya

por Mel Hython





Mel: Me ha parecido muy interesante la presencia en la competición de una obra basada en un tema mitológico de 'allá' y más de uno marino, de mis favoritos. Dime, ¿consideras que hay significativas diferencias con la mitología de este lado del mar o te parecen similares?

Incanus: No soy experto, pero me parece que la mitología chilota es menos fatalista que (pongamos) la griega clásica: el hombre está sometido a los dioses olímpico, y pobre de él cuando se revela (Edipo, Antígona y otros). En contraste, el hombre chilota es más jugado y puede decidir o al menos arriesgarse la suerte y salir adelante, digan lo que digan o hagan lo que hagan los brujos, el Millalobo, la propia Pincoya, etc. En este relato, de hecho, el protagonista se la juega (y cómo) para torcerle la mano al destino. Si lo logra o no, bueno, es un relato interactivo ;-)

Mel: De acuerdo. Hablemos de la aventura en sí. Si tuvieses que calificarla en pocas palabras, ¿qué dirías?

Incanus: Sigue en mi línea (ya habitual) de relato interactivo: muchos elementos literarios, mucha prosa y muchos, muchos, elementos interactivos: ambientación y algunos puzzles, pero en ningún caso puestos para lucirme como inventor de situaciones enrevesadas, sino para enriquecer el relato. Ya tengo claro que este tipo de aventura es la que mejor se me da: "La Mansión" es lo más parecido a una aventura "clásica" o intensa en puzzles... y no es muy literaria que digamos. Todo lo que he escrito despúes, creo, es más bien ficción interactiva de fuerte base literaria. En cuanto al tema, es una historia breve, hasta hermosa en algunos momentos, pero no es un thriller como "Regreso al Edén" ni una obra maestra como "Archipiélago". Pero está bien, creo: no desmerece de otros trabajos míos al menos ... y creo que no fueron pocas palabras, vaya ¡Mil perdones!

Mel: Fueron, algunas más. Ya te mandará un perro de Tíndalos el amo Hython, no te preocupes.

Incanus: No te preocupes, el pulpo verde ese con alas al que lo llaman con "¡Iä!" es amigo y tal.

Mel: Entonces ese es tu clase de aventuras como autor. ¿Y como jugador? ¿Coincide?

Incanus: Creo que sí... con una diferencia. Si hay demasiado relato, y ningún puzzle, me siento un poco estafado. Ahora, si hay puzzles a lo bestia, pero la historia no me atrae, no hay caso, no engancho: se trata de la trama, insisto, y no tanto de la cantidad o calidad de la literatura. En eso, Josep Coletas se luce: minimalismo pero no pauperismo ¡maestro!

Mel: Háblanos de la Piconya. ¿Es como en las fotos?

Incanus: Es P - i - n - c - o - y -a ¡filisteo! ¿¡O quieres que muramos ahogados?!

Mel: perdón (y mira por los pasillos de la mansión temiendo que aparezca el mar…)

Incanus: Con respecto a la señora (de señorita, nada) se dice que embelesa hasta la estupidez: si Mel pudiera darte más detalles, te diría que corresponde a un ideal estético nacional mestizo. La mujer mapuche (cuando joven y esbelta) es de curvas muy suaves y discretas, pero asaz atractiva, de bello rostro, ojos casi almendrados... fatalmente atractiva, diria algún colono que no pudo resistirse (ni quiso, ya que estamos). Es una

Entrevista a Incanus, autor de Ofrenda a la Pincoya

por Mel Hython





nereida, vamos, más que una sirena. Hermosa de una manera un tanto etérea, digamos. La ilustración incluida a su nombre en el documento PDF es la más correcta que he visto (de estilo un tanto realista, la verdad).

Mel: (ideal estético nacional mestizo) :D
Incanus: Si: la Pincoya tiene algunos rasgos europeos que no mapuches. Piel blanca, pelo amarillo... pero el resto, es estética indígena.

Mel: ¿Crees que esto de los concursos realmente ayuda a la comunicad a persistir o solo sirve para que facture una camiseta allá... tan lejos?
Incanus: Veamos... la producción aventurera es, fuera de competencias, razonable para una comunidad de poco más de 15 autores más o menos permanentes, no todos al mismo tiempo, por cierto ni todos los años. Por otra parte, salvo excepciones notables, la mayoría de los trabajos "fuera de concurso" suelen ser sencillos o de escaso aliento (minis o breves). La tendencia (últimos 5 años) es que las comp generan aventuras de una factura si no más impresionante (medias o largas) al menos sí más cuidadas. No creo, en suma, que ayude a que la comunidad subsista (en cuanto a supervivencia); creo, más bien, que la enriquecen de manera más "concentrada" o "intensa" que la producción habitual "fuera de comp". A ver si estoy redescubriendo la rueda, vaya...

Mel: Finalmente, de las producciones de los últimos... digamos dos años... dime la que más te interesó y por qué razón.
Incanus: Estoy pensando...
2007: Estación. Todo un ejemplo de que, con una localidad y una buena historia se hacen buenas aventuras.
2007: Regreso al edén. Así se hace una aventura ¡de acción! Puede hacerse, el medio no lo impide, y bien hecha es más que entretenido; engancha.
En el 2006 estoy más perdido, pero rescato la saga del Dr. Van Hallen, nuevamente como ejemplo de que no se necesita un acelerador de partículas del porte de un condado para hacer buenas aventuras

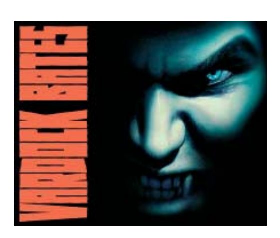
Mel: ¿Alguna cosa extra que quieras decir?
Incanus: No sé si va a sonar vanidoso, pero me gustaría ver más aventuras como las de esta comp que muestran tradiciones locales (mitológicas o no). Siempre habrá espacio para la ciencia ficción (¿con qué cara digo Mel esto, mirando mis propias creaciones anteriores?) pero si algo hermoso puede salir de este medio, que sea nuestro: lo que nos es propio, mejor lo entendemos y mejor podemos enseñarlo. ¡Ah! Por cierto: gracias por convocar a la comp y sacarme de la pena, de la mejor manera posible: creando.

Mel: No, gracias a tí por darme esta oportunidad de entrevistarte y saber algo más de aquellos lares!
Incanus se marcha pronto, pero el olor a mar no se desvanece y Mel se prepara para la ira de la 'señora'.

Mel Hython,
MaMelrdomo marino.

Entrevista a Pipo, autor de Vardock Bates

por Autor



Mel está aterrado. Hython no está en su ataúd y no puede encontrarlo. Mel odia a los vampiros y nunca entenderá porqué aceptó este trabajo de mayordomo, tal vez Hython lo tiene dominado mentalmente. Recorre los pasillos agarrando con fuerza la estaca de madera y siente como tiemblan sus piernas a cada paso.
Por suerte, Pipo está allí y puede pedirle consejo:

Mel: Me ha alegrado que hubiese un participante 'sorpresa'. Dime, ¿cómo surgió esta historia? ¿Ha nacido para el concurso o ya existía de antes?
Pipo98: La historia surgió estando de vacaciones este verano, cuando hay tiempo para pensar y hacer un buen paréntesis en la vida diaria. No tenía pensado presentarla a ningún concurso... pero me llamó la atención la monstruosidad08 y la fui adaptando para entregarla.

Mel: Cuéntanos qué es lo que ha resultado más complicado y más fácil, y porqué.
Pipo98: Como siempre en Adrift, lo más complicado ha sido el problema de las librerías...cuando piensas que todo está hecho... de repente te sale una contestación en "espaninglis", eso desquicia a cualquiera. Tampoco existen librerías que sean fiables para este parser, así que fui cogiendo un poco de allí y otro poco de aquí. Lo más fácil,...pues..., quizás crear la historia y darle la ambientación que ha sido lo más divertido de todo el proyecto.

Mel: Si tuvieses que calificar la obra en pocas palabras, ¿cuáles usarías?
Pipo98: Una aventura NO complicada...e intrigante.

Mel: ¿Literatura o juego? ¿texto o puzzle... ¿en dónde te situarías? ¿y a la aventura que presentas?¿ y como jugador?
Pipo98: Ya he dicho alguna vez que prefiero las aventuras con no demasiado texto pero sin caer en la "sosez", por lo demás, creo que una aventura no tiene que tener una sucesión de puzzles complicados y rebuscados.. a los dos minutos las dejo por aburrimiento. Vardock, como punto fuerte, creo que tiene la historia que engancha bastante y es original.
Como jugador me quedo con las aventuras simpaticonas y costumbristas.

Mel: Háblanos un poco de tu monstruos y de porqué es significativo para tí, es decir, de las razones por la que lo escogiste.
Pipo98: Las historias de vampiros siempre me han llamado la atención, desde Drácula hasta Entrevista con un Vampiro, han sido leyendas muy cercanas a la gente y rodeadas de un montón de creencias muy curiosas.
Vardock Bates... es un cazavampiros de la zona central de Rumanía, concretamente de la ciudad de Sibiu. Una tarde de Octubre "El Comité" decide terminar con este famoso cazador de chupasangres, vengándose de la forma más cruel... convertirle en vampiro mediante el contagio de un mordisco.

Mel: ¿Crees que los concursos mantienen la comunidad viva? ¿Son importantes?
Pipo98: Por supuesto que sí, hay aventuras que se pensaron antes del concurso...pero seguro que hay alguna aventura que se creó expresamente para éste...por lo tanto ha habido una creación más, una aventura que se jugará y que llegará a gente nueva.

Mel: Para finalizar, dinos las obras que te han parecido más interesantes de los últimos dos años y porqué.
Pipo98: El espíritu de la Sidra porque se acerca a lo que yo busco siempre en una aventura y Hierba tras el cristal...la literatura me encantó.
(Mel no puede dejar de pensar que serían los chistes burdos… Mel anda un poco apocado ante la bestia parda de Layna)

Mel: Y finalmente unas palabras que quieras decir...
Pipo98: Gracias por dedicarme tu tiempo y felicitaciones por la Monstruosacomp2008.

Mel: De eso nada, gracias a ti, por responder a esta entrevista apresurada.
Mel queda muy satisfecho con la conversación… hasta que se da cuenta de que Pipo no se despidió, sino que ha desaparecido… sigilosamente… casi como un vampiro.

Mel Hython,
mayordomo ghoul.

VARDOCK BATES

EL CAZAVAMPIROS



Vardock Bates es un cazavampiros de Sibiu, en la zona central de Rumanía. Una tarde de Octubre "El Comité" decide acabar con él vengándose de la forma más cruel...

WIKI.CAAD.ES/VARDOCK_BATES

Cursillo práctico de Inform 7 (IV)

por Sarganar



Conectando habitaciones

El ejemplo que estamos viendo solo tiene una habitación. No es difícil añadir otras más, basta con crear nuevos elementos del tipo room y conectarlos entre sí (es decir, indicar qué habitación está en qué dirección respecto a otra). Por ejemplo, hagamos que, desde la celda principal, si caminamos hacia el sur, lleguemos a otra celda secundaria. Esto exigirá crear la nueva celda, conectar entre sí las dos celdas y reescribir la descripción de la primera, para indicar la posibilidad de ir hacia el sur. La definición de estas dos habitaciones (celdas) sería como sigue [1]:

```
[La Celda principal]
The Celda is a room. The printed name is “En medio de nin-
gún sitio”.
  The description is “No recuerdas cómo has llegado aqui,
una habitación
  de paredes metálicas y lisas. Aunque no puedes ver ningu-
na fuente de
  luz, el lugar no está oscuro. Hacia el sur hay un pasa-
dizo.”

[El Cubiculo]
The Celda2 is south of the Celda. The printed name is “Cu-
bículo”.
  The description is “Estás en un cubículo de techo bajo.
La única salida está al norte, por donde has entrado.”
```

Cursillo práctico de Inform 7 (IV)

por Sarganar

Observa cómo lo hice. Basta añadir las descripciones de la nueva habitación indicando la conexión con "`is south of the`". Inform mapea correctamente las dos habitaciones y esto funciona bien para todas las direcciones, incluidas up y down (y hasta outside/inside)

Modifica tu código de ejemplo y compila. (nota: puedes usar el código de ejemplo del artículo anterior del cursillo) Explora tu aventura. Ve al sur.

Ahora, dirígete a `Index>>World`. Lo que ves allí es la ubicación inicial de las cosas, más el mapeado del juego.

Por cierto, como has incluido en tu código la definición del Cubiculo inmediatamente después de la Celda, entonces todos los objetos que vienen después terminan colocándose en el Cubiculo. ¿Te diste cuenta? Para evitar esto, debes definir el Cubiculo luego de todas las definiciones de los objetos destinados a la Celda. Esto es así porque definimos los objetos ubicándolos implícitamente en la última habitación definida:

```
A cupula de cristal is here.
```

Pero hay que decir que la ubicación también puede definirse explícitamente:

```
A cupula de cristal is in Celda.
```

Observa asimismo que podríamos hacer mapeados "retorcidos", en el sentido de que si el jugador va al sur desde la Celda principal llega a la Celda2, pero nada nos obliga a permitirle volver a la Celda si a continuación va al norte, es decir, si quisiéramos podemos hacer que la salida de Celda2 hacia Celda esté al este o hacia arriba (lo cual no sería muy justo para el jugador, pero Inform nos lo permite de todas formas):

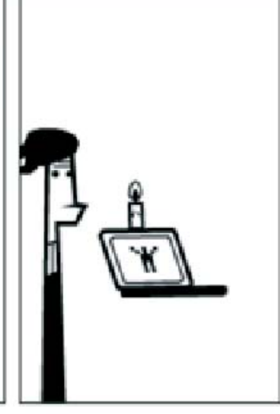
```
North of the Celda2 is nowhere. [quitar bidireccionalidad]
The Celda is up of the Celda2.
```

Es decir, primero debes quitar la bidireccionalidad y luego completar el mapeo segun tus designios. Vuelve a revisar `Index>>World` y verás cómo cambió el mapeado. Aprenderás más de ello a partir del capítulo Things: Rooms and the map (del manual en línea).

Vacaciones



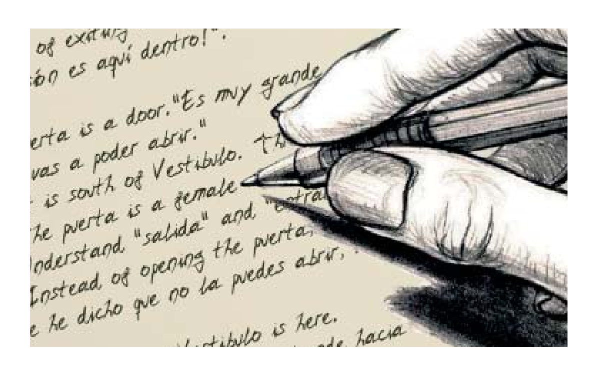






Cursillo práctico de Inform 7 (IV)

por Sarganar



Si el jugador intenta caminar en una dirección, digamos por ejemplo hacia el este, la librería verificará la existencia del mapeo a dicha dirección (east) y si es así, moverá al jugador a la habitación correspondiente. Si no hay conexión hacia el este mostrará el mensaje “No puedes ir por ahí”.

Este mensaje por defecto puede cambiarse por otro usando reglas para la acción `going`. Hay dos posibilidades:

■ Definir una regla para la acción going nowhere, cuyo contenido es un mensaje entre comillas. Si el jugador intenta ir por una dirección que no está definida en ese momento (no hay mapeo por allí), pero existe esta regla, la librería mostrará ese texto en vez de “No puedes ir por ahí”.

■ Definir el mensaje para la acción going en una dirección específica. Por ejemplo, si existe una regla que imprima texto para la acción going east, Inform mostrará ese texto y no moverá al jugador. Elegante.

Usemos estos dos métodos en nuestro ejemplo. Por ejemplo, en la Celda2 podemos usar going nowhere para recordarle al jugador que la única salida es el norte. En la Celda inicial podemos añadir una pared de cristal que inicialmente el jugador no ve, hasta que intenta caminar hacia ella. El código sería entonces:

```
Instead of going north in Celda, say “Ouch! ¿Qué es esto?
Lo que habías tomado por ausencia de pared es en realidad
un muro de cristal transparente. ¡No puedes salir!”
Instead of going nowhere from Celda2, say “Te he dicho que
no hay más salidas.”
```

Y pueden ir en cualquier parte del código. En Index>>Rules podrás verlas agregadas en el rulebook Instead of. Vamos, no seas tímido y búscalas. Aprenderás más de ello en el capítulo sobre Basic Actions: Going from, going to

Código para las salidas

Podemos ir incluso más lejos. Como hemos visto, las salidas de una habitación pueden mapearse a otra habitación o bien asociarse a un regla going para imprimir cadenas de texto (mensajes).
Pero lo bueno viene ahora: usando reglas `going`, se puede realizar una serie de averiguaciones antes de decidir a dónde va a parar el jugador si toma esa dirección. Por ejemplo, podríamos plantear una salida que lleve a un lugar diferente cada vez, o bien que no deje pasar al jugador hasta que haya completado cierta tarea, etc. ¿Qué tal Pascual? Vamos a utilizar estas posibilidades para darle un final al juego. El jugador podrá salir de la Celda si usa el diamante para abrir (cortar) una puerta en la pared norte (la pared de cristal).

Además, sólo podrá salir si la alarma no está sonando. Si logra ambas cosas el juego habrá terminado con éxito. Vamos a quitar de en medio el papel y el bolígrafo que ya no pintan

Cursillo práctico de Inform 7 (IV)

por Sarganar

gran cosa en este juego, y en su lugar vamos a poner un diamante falso dentro de una caja en la Celda2. Si el jugador intenta usar el diamante falso para cortar la pared, no funcionará. En vez de eso lo que tiene que hacer es usarlo para dar el "cambiazo" por el diamante bueno que hay en la cúpula.
En resumen, el juego-rompecabezas consiste en: ir al sur para encontrar la caja, abrirla para encontrar el diamante falso, volver al norte, abrir la cúpula, sacar el diamante auténtico, meter el falso en la cúpula para que la alarma deje de sonar y usar el diamante auténtico para abrir una puerta en la pared norte. No ganará el premio a mejor puzzle de los Hispanos, pero servirá.

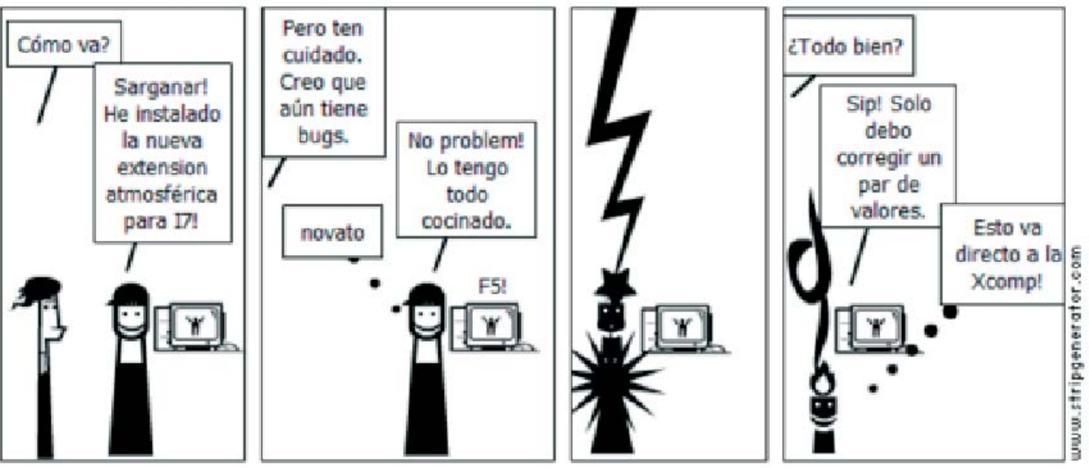
Por otro lado es probable que al jugador se le ocurra usar el diamante para cortar la pared, pero ¿qué verbos intentará? Debemos prever las posibles órdenes del jugador para admitir todo lo que denote que está intentando la idea correcta. Por ejemplo "CORTAR PARED CON DIAMANTE" es lo que esperaríamos, pero también deberíamos admitir "CORTAR PARED" si el jugador tiene el diamante, o bien "CORTAR CRISTAL" o bien "ROMPER PARED" o "ROMPER CRISTAL" si tiene el diamante. El verbo ROMPER causa la acción Attacking (por tanto una regla para Attacking es lo que hay que programar).

Para que el jugador pueda referirse a un "CRISTAL" o "PARED" necesitaremos definir este objeto. Ahora bien si lo definimos como hemos hecho con la caja o la cúpula, aparecería listado entre los contenidos de la habitación como: "Puedes ver una pared de cristal". No queremos que aparezca así, por lo que hay que decir a Inform que este objeto sea "oculto" o "escenario" (esto significa que no lo mencione, pero que permita al jugador actuar sobre él).

Por otro lado la cúpula se menciona en la habitación de una forma bastante "fea", es decir: "Puedes ver una cúpula de cristal (que está cerrada) (en la que ves un diamante)". Para cambiar la forma en que Inform la describe tenemos dos opciones: mencionarla nosotros mismos en la descripción de la habitación y después decirle a inform que es "oculta" para que no la mencione de nuevo, o bien usar descriptores más inteligentes que decidan el texto a imprimir según la cúpula este abierta o cerrada.

Todos estos conceptos se ponen en juego en el listado del capítulo siguiente, con el cual cerraremos este primer volumen del cursillo básico. Pero antes de ello, intenta avanzar tu mismo en el código, juega, prueba, investiga, compila y recompila. Pregunta (en el foro: www.caad.es/foro). Veremos que tan inteligente eres…

Sarganar
es el desarrollador de la librería de Inform 7 al español



Xcomp 2

Recopilación de comentarios en el foro del CAAD

ATENCIÓN: Este artículo contiene comentarios que pueden desvelar parte de la trama de las aventuras.

Esto es una recopilación ordenada de los comentarios que se hicieron públicamente en el foro sobre las obras presentadas a la Xcomp 2.

Dwalin

■ Pronto

Si no lo he entendido mal, dependiendo de que acción realices en el primer prompt te dirige hacia una historia o otra, si pides inventario a la cápsula, si te mueves en una dirección al museo, si te examinas a la historia del soldado infectado... La idea es original y las historias, aunque cortas están bien escritas y son lo suficientemente misteriosas para que me intriguen... Quizá deba dedicarle más tiempo, pero tengo dos dudas... ¿las distintas historias están interrelacionadas? Algunas veces me ha parecido que sí, y otras veces que no, ¿tengo que esforzarme en buscar un sentido a todo el grupo, o no? Y por otro lado... ¿hay un final con éxito? ¿O todo se reduce a morir en el espacio o suicidado o tiroteado?

■ Diana

Al principio me pareció un poco coñazo el estar aguantando el ritmo de la máquina de escribir, pero cuando me decidí a esperar me pareció que aumentaba mucho la ambientación de la historia, era como la forma de separar perfectamente la narración de la acción en primera persona que normalmente realizamos en una conversacional. La historia no está mal, dentro de su sencillez, y la desaparición final del libro deja una sensación de misterio agradable... Lo que no me ha gustado mucho es que el narrador en cierta forma marcaba lo que tenías que ir haciendo... Ahora entras, ahora haces la tila, ahora te sientas a leer... y dejaba si cabe aún menos libertad al jugador. Me hubiera gustado más que primero se hubiese realizado la acción en primera persona, y conforme a esta se hubiese desarrollado la narración... (no se si me he explicado bien). Lo que me ha gustado menos ha sido el ¿puzzle? de prepararme una tila... casi casi lo único que hacemos en toda la aventura... no es que me motive mucho, la verdad... Así y todo, una agradable diversión de cinco minutos.

■ Damusix Demo

La verdad es que es impresiona la capacidad sonara de la librería y desde luego para los usuarios de Inform será una pasada disponer de una herramienta así... Como jugador y como no usuario de Inform no tengo nada más que añadir, y desde luego, no tengo forma de comparar una demo puramente "tecnológica" con otras más artísticas.

■ Puj

¡Lo que me he podido reír con esta aventura! La verdad es que me ha encantado y la he rejugado un par de veces para volver a leer el verso final tan divertido. Música y gráficos made in Jarel y un humor que me ha recordado en ciertos momentos al "Ciberíada" de Stanislaw Lem (salvando las distancias). La innovación técnica (los laberintos que se forman en "tiempo de ejecución") me ha parecido muy interesante y con muchas posibilidades. Todo el trabajo de investigación de Jarel con mallas 2D y 3D, que pudimos ver también en otras aventuras como "El Edificio 25" o "La Caja de Sarimek", abren nuevas perspectivas al mundo de la aventura y la acercan quizá al concepto de MUD. Quizá la unión de mallas aleatorias con las posibilidades multijugador de Rebbot abran una nueva vía en el mundo conversacional (aunque personalmente espero que no desaparezca el placer de la exploración solitaria de un mundo limitado de localidades, y la resolución de puzzles mediante objetos, vaya, la aventura clásica). Resumiendo, una innovación técnica importante (dos si tenemos en cuenta el mapa que se va redibujando en cada turno) recubierta con una aventura desternillante. Así da gusto.

■ No es culpa tuya, Maria

Me he quedado atascado justo cuando Maria está hablando con los Auleos (¿era así?)... y quizá por ello no he acabado de entenderla. En un principio me ha intrigado mucho... ¿qué es lo que ha hecho Maria? ¿qué es lo que ha pasado? Pero cuando he abierto la losa en el aeropuerto y he hablado con el hombre-topo... la verdad es que me ha desilusionado un

Xcomp 2

Recopilación de comentarios en el foro del CAAD

poco. Aunque la literatura está muy bien, por el inicio me esperaba algo más parecido a Olvido Mortal... pero de repente guerreros del espacio, seres intangibles, el velo del tiempo roto... el constaste me ha parecido abrupto, y mientras el hombro-topo intentaba explicarme en 4 opciones lo que había pasado, la sobre información de nombres y hechos me ha saturado un poco. Hasta ese momento me había fascinado, luego me ha parecido una historia más de ciencia ficción. De todas formas, está muy bien escrita y si consigo pasar del atasco (hablo y bailo con los auleos, pero no se que más hacer) quizá mi consideración cambie. Ahora mismo estoy leyendo un libro de Stephen King, y en 300 páginas (el libro tiene un total de 1300) lo único "raro" que ha pasado (aparte de una epidemia de gripe que está matando al 99% de la población mundial) es un individuo que ha levitado un par de metros sobre el suelo... Esa imagen me ha impactado, sobre una historia con elementos más o menos "normales", la introducción de un solo elemento sobrenatural tiene quizá más fuerza que todo un montón de ellos.

■ **Fuego**

Pues me tengo que bajar el AGE para poder jugarla, cosa que aunque cueste poco es un fastidio para mi, ya que me he acostumbrado a los standares Z y BLB... Espero poder hacer el esfuerzo (no será para tanto) y bajarme el intérprete... Quizá sea un punto de reflexión para los autores de nuevos parsers, los jugadores somos vagos por naturaleza, y si no se siguen los standares en cuanto a intérpretes... (Igual estoy equivocado y finalmente el AGE si pueda sacar BLB o Z en su versión final, creo que sería una buena idea).

■ **Retorno al castillo**

Me pasa algo parecido que con Fuego... solo tengo instalado el IE... y no es compatible, así que mucho me temo que no la veré. Ya me contareis si el intérprete es tan flexible y entiende tantas cosas como un Inform o un Superglús. Si es así entonces quizá se una interesante evolución de cara a pode jugar las aventuras on-line.

■ **Lobos y Aldeanos**

No lo he probado, supongo como he dicho antes (en Puj) que abrirá nuevos perspectivas multijugador en el mundo de las aventuras... y eso puede estar muy bien (siempre que la aventura clásica no sea abandonada).

Jenesis

■ **Puj**

Me ha encantado la generación de laberintos, me ha encantado su visualización. Creo que Jarel ha hecho un buen trabajo con esta obra, porque sin pretender ser una gráfica la verdad es que hay detalles que pueden agilizar y hacer más fácil el juego de una conversacional y lo presentado aquí es muestra de ello. Como las ilustraciones de un libro, yo creo que hay cosas que no deben menoscabar sino enriquecer una conversacional y jarel sabe emplearlas en la medida justa para que así sea.

■ **Damusix Demo**

No puedo opinar en profundidad sobre Damusix porque no he llegado a hacer uso de sus recursos en la programación de aventuras, así que he de conformarme con sopesar los resultados. En una anterior xcomp o nanocomp, ya se presentó una aventura que explotaba el pontencial del audio en las aventuras de informATE, parece que damusix va un poco más allá que aquella y experimenta con canales de audio además de con volúmenes, inicios y paradas, etc. Creo que es una herramienta muy interesante, aunque es una pena que sólo se pueda aplicar a un parser y no a todos los que por ejemplo usan gluglx. Las herramientas son importantes y hay que incentivarlas porque gracias a ellas los autores pueden hacer mejores aventuras, con más facilidad y con más recursos, así que considero que Damusix es una digna contrincante dentro de la Xcomp.

Xcomp 2

Recopilación de comentarios en el foro del CAAD

■ **No es culpa tuya, Maria**

Una literatura cuidada excelente como caracteriza a los co-autores, una obra quizá más aventurera de lo que esperaba, con algunos puzzles y con un par de finales bien definidos dentro de un argumento algo psicódelico y con tintes de terror y espiritualidad. Tal vez hubiera sido buena idea que todo el proyecto de Grendel hubiera entrado en la comp, porque como experimento es ciertamente interesante, un microcosmos de miniaventuras que se van creando por entregas y que van tomando forma según se escriben. Esta en particular es una historia extraña, lo cual ya le da el valor mínimo exigido en esta comp, una historia que consigue desde el principio despertar tu curiosidad porque... ¿qué le pasa a María? ¿qué transformación ha sufrido para que todos le repitan una y otra vez lo mismo? Pero la respuesta se vuelve inconsistente, porque el cambio de María no es externo, es interior y entonces los demás... ¿cómo lo ven? O tal vez la frase está sólo en la mente de María... Deduzco que la obra es el resultado de una especie de "tormenta de ideas" entre los dos autores, y bueno como experimento está bien aunque el resultado sea un poco caótico.

■ **Pronto**

Hay unos caramelos típicos de mi tierra llamados "adoquines" cuyo mayor interés a parte de que algunos alcanzan un tamaño que sobrepasan con mucho el tamaño del adoquín, es su envoltura. Un papel blanco con la Vigen del Pilar impresa en la cara externa, y que guardaba en su interior una jota, una copla de carácter socarrón que nos divertía y de las que había muchas diferentes por lo que siempre acabábamos abriendo todos y cada uno de los caramelos que teníamos, para leer las coplas de todos. Pues bien, con "Pronto" me sucede lo mismo, juego cada relato con la misma prisa intentando llegar cuanto antes al final para ver cómo se desarrolla el siguiente y después me quedo con la sensación de que tal vez me he dejado algo por descubrir. Es una aventura para jugar "entre horas" o como aperitivo, es entretenida, aunque no aconsejable de jugar en momentos de moral baja, ya que el contenido no es precisamente risueño. Es diferente, y creo que sólo con eso cumple con mucho el objetivo de la Xcomp. Una buena nano, no tengo la menor duda.

■ **Diana**

Diana es novela, es la novela llevada al término conversacional, la literatura al poder. A los que creemos en un futuro literario con formato conversacional, este tipo de obras nos gustan e interesan, porque dejan atrás la idea de "juego" y nos sumergen en una historia que puede ser interactiva pero no estar jalonadas de puzzles como otras. Creo que es una obra que da calidad a la comp, que es interesante por la inmersión que hace al lector, pero que se hace corta, tal vez porque es una adaptación y su autor no quiso ir más allá. Como él dice, es una obra sin pretensiones pero que ha logrado una ambientación excelente.

■ **Fuego**

Una nueva muestra de lo que se puede hacer con AGE. Yo reconozco que no soy muy amiga de los arcades, ni de las luchas, ni de las huídas precipitadas, soy de esas personas que cuando ven una peli de miedo o suspense, se tapan los oídos, semicierran los ojos y se abrazan a un almohadón porque la gata sale pitando en cuanto te ve la intención. Así pues, fuego no es mi preferida, aunque reconozco que el trabajo en tiempo real, que es lo que aquí se muestra puede tener aplicaciones muy interesantes, pero precisamente ésta no es para mis nervios. Laughing Lo que sí me gusta es esa dualidad de AGE que permite que el tiempo real se convierta en turnos, si el jugador así lo desea, claro que en ese caso lo que votaría sería precisamente lo contrario de lo que el autor presenta. Laughing Así que me siento un poco dividida, me gusta la idea aplicada como dice el autor, al modo multijugador, pero necesito verla funcionando en algo que no sea un arena o un arcade.

■ **Retorno al castillo**

Un nuevo parser es ya de por sí una obra cien por cien experimental. Lo difícil es ser original, y creo que Kenshira lo es porque presenta un entorno totalmente innovador ya que es online. Tendrá ventajas y desventajas y el tiempo acentuará unas o otras, pero por lo pronto abre un montón de posibilidades a la hora de programar con todas las funcionalidades y recursos de cualquier sitio web. Realmente es un trabajo a tener en cuenta.

Xcomp 2

Recopilación de comentarios en el foro del CAAD

■ **Lobos y Aldeanos**

El juego es genial, es una lástima que no sea la aventura lo que se presenta en esta comp, porque sería una de mis favoritas. Pero lo que aquí se presenta es un módulo, o sea el módulo que ofrece la funcionalidad de poder jugarla sobre Rebot en el MSN. Reconozco que que el curro de traducirla es digno de elogio, y seguramente en una Retrocomp, lo habría tenido mucho más en cuenta pero en la Xcomp no se admiten traducciones y eso reduce la participación de la obra al módulo creado para Rebot, otra herramienta que tampoco entra a concurso puesto que su autoría no le corresponde tampoco al autor del módulo. Así pues según los objetivos de la XComp, esta aventura no es de mis preferidas, pero según los objetivos de la categoría popular, nadie me puede criticar si la considero como una de las mejores obras presentadas.. ¿qué haré? Ni yo misma lo sé...

JBG

■ **No es culpa tuya, Maria**

No es culpa tuya María me llamó la atención desde que estás en el avión, y en general me deja sin saber muy bien que pasa, pero sin agobiarme, manteniendome el puntillo de interés.

■ **Damusix Demo**

DAMUSIX me hizo sentir bien cuando con los cascos, deje que las canciones que trae me bañaran el cerebro. A pesar de que no es un juego en sí, la selección de sonidos y música que trae consiguió igualmente que mi imaginación volara, viendo situaciones de aventuras en las que sería agradable disponer de sonidos tan absorbentes.

■ **Puj**

PUJ me llamó la atención en el laberinto, cuando lo cambie varias veces y me sentí listo para meterme por sus rincones, me sentí como dentro del laberinto realmente, por la lograda sensación de sofoque que provocan los enemigos cuando te persiguen, y porque en el gráfico del laberinto los pasillos parecen estrechos y me induce a pensar en estrechez, además el ancho del enemigo ocupa exáctamente el pasillo ya que no puedo sortearlo.

Akbarr

■ **Damusix Demo**

La demostración está bastante cuidada, se ve todo lo que se puede hacer con la librería y la verdad es que convence. Un buen uso de músicas y sonidos puede enriquecer mucho una aventura, sin que sea necesario que esté demasiado recargada. Es una lástima que no todos los intérpretes sean compatibles con todos los formatos y efectos de sonido.

■ **No es culpa tuya, Maria**

¿Sabeis ese típico libro que te lo empiezas a leer y dices "no me está enganchando nada nada", independientemente de que a mucha otra gente le pueda haber gustado?. Pues eso me ha pasado a mi con esta aventura. Y eso que el principio parecía prometedor, pero para mi desbarra un montón y la verdad es que perdí el interés por completo. Me la acabé ya solución en mano.

■ **Diana**

La podría definir como una aventura "agradable", sin grandes pretensiones pero que consigue lo que pretende. Me gustó bastante cómo quedaba lo de la doble narración, con ese efecto de máquina de escribir para diferenciarlo.

■ **Fuego**

Como aventura más bien sosilla, aunque eso es normal teniendo en cuenta que es una demostración de una librería ó módulo. De hecho, no es tan sosa como se podría esperar para una demo. Como demostración de tiempo real, personalmente no me ha impresionado. He visto anteriormente otros ejemplos de tiempo real que me parecieron más impresionantes,

con la difunta librería de tiempo real para Inform que salió hace tiempo. Como además es un módulo para "un parser que no existe", eso le quita más interés aún. Por cierto, que el AGE se me quedaba colgado muchas veces al arrancar la aventura.

■ **Retorno al castillo**

Creo que en algún otro post ya había hablado de Kenshira. Personalmente, me parece un gran parser, basado en Inform pero más sencillo y con acceso por web, tanto para el desarrollo como para la ejecución de las aventuras. Además, la presentación HTML puede ser un avance gráfico importante, tanto por posibilidades como por facilidad. La capacidad actual de Kenshira me parece bastante importante, aunque como todo nuevo parser aún tiene algún errorcillo (pero cada vez menos y menos importantes).

La aventura de ejemplo, pues eso, sosilla y con algunos errores, pero creo que al menos muestra que se pueden hacer cosas como las que se hacen con Inform. En mi opinión, hubiera sido importante demostrar también que se pueden hacer cosas que NO se pueden hacer con Inform (o que se pueden hacer malamente), algo que yo sí sé que es verdad. En ese sentido la demo se me queda cortita.

■ **Lobos y Aldeanos**

Un módulo que abre posibilidades muy interesantes para nuevos tipos de aventuras, para las que MSN podría ser una plataforma ideal. La aventura de demostración es un divertido juego que muestra un poco cuál puede ser el camino, aunque creo intuir que se podrían hacer cosas mucho más interesantes. ¡Me encantaría que alguien explorara esas posibilidades!.

■ **Puj**

No me gustan los laberintos ni los combates en las aventuras, así que esta aventura estaba condenada a no gustarme.

La verdad es que se agradece que el autor se haya currado la aventura y no haya hecho una simple demo del sistema de mapeado. Muy currado el aspecto final, con imágenes y músicas. Aunque a mi no me guste, el objetivo lo cumple completamente: al final el juego es un roguelike conversacional en toda regla. Lo malo es que al sistema de mapeado no le veo muchas más posibilidades que lo que se muestra, eso para mi limita mucho su interés.

■ **Pronto**

Probablemente la única aventura del concurso que realmente intenta "jugar" con las reglas de las aventuras conversacionales y hacer algo distinto. Y vaya si lo consigue. Para mi, el juego te está contando una historia, y tú la tienes que ir explorando, pero en lugar de hacer la exploración moviéndote por localidades, lo que haces es moverte por varias mini-historias, que te van contando diferentes momentos y situaciones de la historia principal. Y todo guiado de una forma bastante original a partir de una orden cualquiera entre las "típicas" de las conversacionales.

Creo que quizá al juego no le vendría mal un poco más de explicación para que sepas de qué va el asunto. Porque cuando puse la primera vez el juego, la verdad es que pensé que eran sólo mini-muertes sin relación ninguna de una con otra, jugando con la coña de que te mueres una y otra vez y ya está. Así que pensé que era una mierda. Hasta que no hablé con Mel y me contó alguna cosa más de la aventura no le di oportunidad y pillé por dónde iba.

Baltasar

■ **Retorno al castillo**

Lo que más me ha llamado la atención es el inteligente uso de los enlaces HTML que ha hecho el autor para su parser. Por obvio que a algunos nos pueda parecer, es de los poco intérpretes (quitando HTML TADS, o los intérpretes para PDA) que se aprovecha de ésta capacidad para permitir escribir una palabra directamente, o, como en este caso, ir más allá, aplicando de manera muy inteligente examinar/coger, lo que resuelve por sí solo buena parte de los comandos a introducir por los jugadores. El juego tb. me ha gustado, incluyendo ciertos toques de humor (aquí es donde mi padre

encontró la llave del armario la última vez), hasta que me cascó cuando intenté "beber agua del grifo" en la cocina. Aún así, creo que este sistema ha entrado en uno de esos nichos donde podía ser interesante desarrollar algo nuevo (el de "todo en el servidor"), y bueno, encima lo ha hecho innovando con los enlaces, pues genial.

■ Lobos y Aldeanos

Me ha encantado tener la posibilidad de jugar a lobos y aldeanos por MSN, aunque yo personalmente no lo haya probado; en cualquier caso, creo que este módulo va sin duda en la dirección de los experimental, ya que hasta ahora, la gran frontera que se propone a los juegos de texto es poder jugar como multijugador (sin "trampas", como en AGE, *si estuviera acabado*).

■ Fuego

Finalmente, voy a poner AGE como último puesto de esta lista (creo que las otras están muy igualadas), aunque la verdad, a ver si su autor se prodiga un poco y lo termina *de una vez*, aunque sea de manera recortada en cuanto a posibilidades. Algo estable. De cualquier manera, el tiempo real es algo que no se estila en las aventuras conversacionales, y, a la vez, algo que parece muy sencillo de hacer con AGE, y de nuevo, si hablamos de lo experimental, creo este también es un gran camino. La aventura no puedo juzgarla, pues se me colgó enseguida.

■ Puj

Vamos a ver, me pasa siempre lo mismo con las aventuras de Jarel. Joer, es que son dificilísimas (últimamente juego a lo del cangrejo y me pasa exactamente igual). Yo no he pasado del laberinto, o lo que sea, antes de llegar a la tierra de los PUJ. Además, cuando descubrí que podía llegar a los confines del reino de dos formas, la ordenada (preguntando, ... etc.), o metiendo casi cualquier combinación de direcciones, me desagradó un poco, se me fue parte de la inmersión en la aventura. Incluso, el no poder encontrar la forma de entrar en la tierra de los PUJ (acababa en el punto de partida, después de intentar tirar hacia el norte o hacia el sur en cierta localidad en construcción), me parece rayar en lo absurdo. Joé, es que no he visto lo realmente interesante de la aventura, y, peor aún, no me atrae nada volver a intentarlo (a pesar de que la comencé con muchas ganas). En lo positivo, destacar las músicas y gráficos, siempre muy bien coordinados en sus obras (bueno, quitando los paisanos y paisanas, ¡qué cosas más feas!). Jarel debería equilibrar mejor la dificultad en sus aventuras.

■ No es culpa tuya, Maria / Pronto

Respecto a las últimas dos, No es culpa tuya maría y Pronto, voy a citar un párrafo de Akbarr (buscaba cómo decirlo y no lo encontraba):
"¿Sabeis ese típico libro que te lo empiezas a leer y dices "no me está enganchando nada nada", independientemente de que a mucha otra gente le pueda haber gustado?. Pues eso me ha pasado a mi con esta aventura. Y eso que el principio parecía prometedor, pero para mi desbarra un montón y la verdad es que perdí el interés por completo. Me la acabé ya solución en mano."
Efectivamente, a mi me ha pasado eso con ambas. No sé si es que son demasiado raras o qué. Pero desde luego, no me han enganchado para nada.

■ Diana

El objetivo de esta obra era doble: participar en la XComp, y darle algo de "vidilla" a un microrrelato que había enviado a un concurso de la Fnac. Era realmente un microrrelato, 150 palabras, en cuanto metías algo un poco fuera de tono, te pasabas. Así, no es de extrañar que la gente encuentre este relato (que es lo que es, de interactivo tiene realmente poco) como que termina demasiado pronto.
Evidentemente, podía haber optado por "modificar" el relato, hacerlo de alguna manera más largo. Sin embargo, opté por no hacerlo, me pareció que quedaba como una obra auto-conclusa, sin más pretensiones. Es decir, no sabría dónde meterle más chicha. Quizás es un problema de falta de imaginación

Xcomp 2

Recopilación de comentarios en el foro del CAAD

Presi

■ **Puj**

El mapeado inicial la verdad es que no tiene nada de especial e incluso parace una introducción-pegote de lo que viene después que realmente es la chicha de la obra y la verdad es que está muy logrado el sistema de laberinto con representación gráfica y se hace incluso divertido torear a los PUJ y luchar contra ellos (pese a que el sistema de lucha es muy básico y no contiene innovación). Una buena obra a pesar de un inicio flojo.

■ **Damusix Demo**

Sin duda la mejor librería de manejo de sonido que se ha hecho para Inform 6, y posiblemente para Inform 7 cuando su autor termine la adaptación. Esta librería facilita mucho no solo la inclusión de sonidos sino efectos (fundidos, canales, listas, etc.) que de otra manera le añadirían mucho trabajo a los autores de aventuras.

■ **No es culpa tuya, Maria**

Una aventura a medio camino entre experimental y artística con un planteamiento de lo más raro, y al menos a mi no me resultó excesivamente difícil de terminar. Quizá la aventura pretende deliberadamente que el jugador no acabe de entender realmente qué es lo que está pasando, o mejor dicho, por qué pasa, o al menos esa es la impresión que me ha dado a mi.

■ **Pronto**

Una gran obra experimental y artística a la vez, muy buena idea lo de los minirelatos que se activan según la primera acción que realice el jugador, todos están muy bien realizados y simplemente hay que dejarse llevar y no intentar en vano cambiar el inevitable final que para mi no es "perder", precisamente conseguir ver todos los finales de muertes es "ganar" en esta obra. Bueno, hubo uno de los relatos que no me gustó su desarrollo, el del parásito, mientras que en los demás relatos la muerte fluye con naturalidad y sin atascos (en modo relato sin puzzles) en este hay un que encontrar un elemento (la pistola) sin el cual no puedes seguir, no me pareció trivial en absoluto, de hecho la encontré por casualidad después de mucho buscar, entiendo que esto rompe el ritmo de la aventura. En cualquier caso es una de mis favoritas.

■ **Diana**

La verdad es que no me pareció una obra de vanguardia (o nano como se decía antaño ;)), es decir en mi opinión no tiene nada de innovadora ni singular, quizá exceptuando la doble narración pero que considero un elemento no muy importante. Por otro lado la aventura empieza muy bien, con suspense y gran ambientación pero el desenlace llega demasiado pronto y no está a la altura ni de lejos con respecto al incio. No es de mis favoritas.

■ **Fuego**

En primer lugar diré que voy a evaluar esta obra como aventura propiamente y no demo de herramienta ni librería (ni AGE, ni módulo de tiempo real inexistente ya que la funcionalidad va integrada en el propio AGE), como yo entendí en un principio de la información dada en la página de la Xcomp y como el propio autor me ha confirmado por IRC. La aventura se basa principalmente en el uso del tiempo real, un elemento que todo sistema de autoría debería proporcionar, sin embargo en esta aventura y pese a que la idea en un principio es muy buena, su uso no está bien ajustado ya que la hace prácticamente injugable, al menos para mi ya que no me daba tiempo a leer todas las descripciones y mucho menos resolver las situaciones. Incluso en modo por turnos la aventura es dificilísima, ni siquiera siguiendo la solución a rajatabla he podido acabarla sin morir.

■ **Retorno al castillo**

Un nuevo sistema de autoría que aporta algo nuevo que no da ningún otro sistema: jugar y sobre todo desarrollar aventuras completas y nativas a través de la web, quizá el único que se le parezca en algo sea el motor Yasmina, que incluso le

sirvió de inspiración, pero claramente sus objetivos son muy distintos. Tampoco puede compararse a intérpretes embebidos en navegadores, ya que Kenshira es un sistema de autoría completo. Y la verdad es que funciona muy bien, es cierto que aun le quedan cosas por pulir pero aun siendo una versión beta, la cosa pinta suficientemente madura. Por su propia naturaleza la inclusión de multimedia o cualquier otro elemento web se hace con una facilidad pasmosa y su lenguaje orientado a objetos aunque inspirado en Inform 6, muestra una sintaxis que recuerda un poco a python. Y por si fuera poco es software libre de modo que cualquier puede montarse su propio servidor. Una gran herramienta.

■ **Lobos y Aldeanos**

Es bastante difícil evaluar este trabajo ya que lo único que se debe tener en cuenta para la competición, según las bases, es el módulo MSN (que de hecho es una versión especial adaptada al juego "Lobos y Aldeanos") mientras que los demás elementos: la propia aventura, el núcleo de Rebot y su módulo multijugador también son piezas indispensables para que el conjunto funcione. No cabe duda que el módulo MSN que permite jugar tanto aventuras habituales monopersonaje por varios jugadores, como aventuras verdaderamente multijugador, cumple una función importante para llegar a aquellos usuarios que solo disponen de este sistema de mensajería instantánea y no les es cómodo usar otros de los que soporta Rebot. En la parte no tan positiva tenemos el hecho de que este módulo, al ser específico de un solo juego ("Lobos y Aldeanos") rompe en cierta manera con la filosofía de Rebot de que los módulos de comunicación deben ser lo más independientes posible de los juegos, quizá se debería haber implementado de manera genérica directamente en el módulo multijugador.

Jarel

■ **Lobos y Aldeanos**

Me gusta ese juego, aunque las veces que he participado en el IRC estaba un poco liada la cosa, no he jugado a las últimas versiones. Y por otro lado, ya era hora de que se le sacara partido a Rebot. Espero que salgan mas juegos de grupo pensandos especificamente para jugar en grupo.

■ **Retorno al castillo**

Interesante por la posibilidad de jugar online y con un buen acabado visual. Echando un vistazo al código he visto que no hay llaves, sino que se programa con tabulaciones, y sin puntos y comas..., como en Python, lo cual me encanta. Y sólo preguntar para qué los "endobject"s, "endif"s, "end"s... si con esa estructura sintáctica son prescindibles. Está chulo el fecto del texto lanzado en bloque desde la izquierda, aunque me ralla que se utilice tan indiscriminadamente, quizá estaría bien reservarlo para el cambio de localidad. Los objetos examinables resaltados y cliqueables con el ratón le dan rapidez al juego, aunque lo alejan de lo que yo entiendo por aventura conversacional, acercándose a una aventura de ratón descrita textualmente.

■ **Damusix Demo**

No podía quedar sin premiar el trabajo de Eliuk para facilitar el uso de sonidos en Glulx. Estoy votando con un criterio más bien técnico esta X-comp, pues de otro modo, Eliuk, te hubiera puesto un 0 pelotero por limitarte a hacer una demo y no sacarte una historieta donde los sonidos fueran claves, y así aprovechar y sacarle jugo a tu propia librería.

Al-Khwarizmi

■ **Retorno al castillo**

En fin, qué puedo decir. Un sistema completo, funcional, que parece tener al menos tanta funcionalidad de base como inform (y en algunos casos más, como el soporte de acciones mediante clickeo de links) y basado íntegramente en web. Técnicamente es un trabajo impresionante, para mí debería llevarse el premio de la comp.

Y por cierto que la aventura en sí también es entretenida, algunos de los nuevos puzzles son muy difíciles pero el sistema de pistas integrado los suaviza. Y me reí mucho con el mensaje de dejar el grifo abierto e intentar largarse de la cocina.

Xcomp 2

Recopilación de comentarios en el foro del CAAD

■ **Puj**

A Kenshira lo he valorado como sistema, pero como aventura para mí Puj sería, sin duda alguna, la mejor.
Me he divertido muchísimo jugándola, me he echado unas buenas risas con todos los "gags" que tiene, el arma que se va gastando y rebautizando, el gazpacho y tal... y aun encima, tiene combates ¿qué más se puede pedir? (además, combates épicos, con auténticas hordas de enemigos que te atacan de todo tipo de formas... y que quedan registrados por los bardos y todo, como Dios manda).
La generación de laberintos está muy bien, yo lo había hecho también en "Zendyr's Labyrinth" pero sin el mapeado. La idea de proporcionar un mapa hace la aventura muy jugable.

■ **Lobos y Aldeanos**

Me parece muy interesante porque el MSN hoy en día es un protocolo ampliamente usado, sobre todo por gente poco ducha en informática, que es nuestra gran asignatura pendiente para atraer gente al mundo de la aventura.
Técnicamente aún tiene algunos problemas, es muy grave el fallo de que no admita nicks con espacios y símbolos raros porque en el msn todo el mundo se los pone (yo tengo como 200 contactos y sólo un 10-15% NO tiene espacios o símbolos raros). Pero entiendo que este fallo se puede arreglar y se arreglará, y una vez que se haya hecho, espero que empiecen a florecer nuevos juegos pensados para jugar online con rebot.

Radin

■ **Retorno al castillo**

Mi modesta opinion es que el futuro de la IF pasa por estar integrada en los navegadores (portabilidad máxima si se tiene internet, aunque imagino que también puede hacerse una versión "portable" con un servidor integrado y distribuirla para que se pueda jugar sin estar conectado). También me ha gustado mucho su adaptación de "vampiro", todo muy bien...

■ **No es culpa tuya, Maria**

Me ha encantado el misterioso y turbio ambiente con el que arranca la aventura, y aunque luego el argumento se hace un poco lioso, me gusta mucho literariamente y creo que está muy bien realizada.

■ **Puj**

Esta obra está cuidadísima y es de las que me ha tenido más tiempo enganchado. Muy bonito el "invento" del mapa virtual del laberinto y todos los aspectos multimedia de la aventura (ah! y los pequeños toques de humor me parecen muy acertados). Quizá no la he votado con más "puntos" por lo liosillo o difícil que me pareció encontrar la cueva de los Puj, y porque las batallas y los laberintos no son mi género favorito... pero bueno, en general me ha gustado mucho.

■ **Diana**

Me he quedado con ganas de poder dar un voto a "Diana" y a "Pronto", pero las he dejado a las puertas porque "Diana" me ha sabido a poco, me ha parecido muy corta (aunque al empezarla es la que me prometía más).

■ **Pronto**

En cuanto a "Pronto" creo que es un experimento muy original y "rompedor", pero creo que necesitaría alguna explicación más, no sé… algún feedback más dentro de cada "mini-relato". Quizá es que yo soy un poco torpe o conservador, pero creo que tendría que ser un poco más fácil sin alejarse del innovador planteamiento.

■ **Damusix Demo**

También me parece encomiable el esfuerzo por crear "Damusix" y seguro que cuando salga la versión para I7 será una herramienta utilizadísima y obligatoria, pero como la demo no tiene ningún relato asociado ni soy usuario de Inform… pues eso, que sólo puede agradecerle su aportación al autor.

Xcomp 2

Recopilación de comentarios en el foro del CAAD

Grendelkhan

■ Puj

Bonita aventura que no cuenta nada. Es bonita, pero ¿algo más? El experimento del mapa está muy chulo, así como el viaje hasta llegar a la cueva, pero me ha dejado bastante frío al final. Personajes planos, parajes fantasiosos pero poco desarrollados... no sé, parece que falta algo, o tal vez Jarel nos tiene mal acostumbrados a obras colosales y muy pulidas. No me ha convencido su "contenido", pero sí su "continente".

■ Damusix Demo

Aquí ni siquiera hay historia, y si la parte experimental es poner música en las aventuras, creo que ya llevamos unos cuantos años con ésta innovadora característica tanto en Inform como en Superglús (y creo que en todos los pársers actuales). De todas formas, como librería, me parece muy buena, pero no para presentarse a concurso.

■ Pronto

Pronto. Muy pronto. Ahora mismo. Voy a dejar de jugar. Porque me parece que está a medias. Me parece que está hecha en un par de tardes. Muy pronto. Genial idea, buen intento, mal desarrollo: pobre resultado.

■ Diana

No me pareció tan experimental, aunque reconozco que está chulo el efecto máquina de escribir de las letras (aunque a los de ALIEN les ha quedado bastante mejor). No logro meterme en el relato, me parece típico y tópico, aún así, se deja jugar. Tampoco me acaba de convencer la prosa, que me la esperaba más literaria, al venir del autor que viene. Lo que no es de recibo es la "técnica" a la hora de poner ilustraciones, que obliga a pulsar varias veces Enter para ver el dibujo completo o directamente entorpecen el ritmo de lectura.

■ Fuego

Otro ejemplo para AGE, la verdad es que no he jugado mucho, pero demuestra que el proyecto de AGE sigue adelante. Se obtienen respuestas curiosas: "usa extintor: no conoces ese hechizo". Con todo, está bien escrito y todas las acciones son bastante lógicas (apagar llamas con extintor, golpear puerta con extintor... todo funciona bien y demuestra el nivel del párser), parece que AGE va tomando forma.

■ Retorno al castillo

Se trata de una ampliación de "Memorias de Rexxe" adaptada para el flamante párser Kenshira, me parece la obra más adecuada para éste tipo de comp, aunque tengo mis reservas con la aventura, que no me gustó demasiado (debe ser porque el original ya me parece infumable). Aun así, de lo mejor y espero que Kenshira siga avanzando y se puedan crear cosas realmente complejas con él. Tengo la duda de si se podría hacer un conversor "Inform a Kenshira" porque el lenguaje es tan parecido que podría dar lugar a ésta hipotética herramienta.

■ Lobos y Aldeanos

Muy divertida y experimental, realmente otra gran aportación para la comp, a pesar de algunos bugs (recuerdo que fallaba cada dos por tres, aunque yo probé la versión por Irc). Creo que se podría mejorar un tanto el texto, pero cumple con su cometido.

Xcomp 2

Recopilación de comentarios en el foro del CAAD

Mel Hython

■ Pronto

Empecemos por la propia. Con 'Pronto' simplemente pretendía hacer un experimento formal, algo diferente que es lo que yo entendía que debería ser la participación en las 'nanos' o XComp como se llama ahora. Y creo que Grendel da completamente en el clavo al comentarla. Efectivamente no es que está 'como hecha' en un par de tardes, es que realmente está hecha en un par de tardes. Dado que ha despertado más interés del que creía, tal vez haga una revisión dedicándole más tiempo ahora que he aparcado lo de la novelilla.

■ Puj

Los resultados multimedia de las creaciones de Jarel siempre me dejan sorprendido y con cara de '¿pero esto se puede hacer?'; PUJ en ese aspecto me parece prodigiosa, pero me queda hueca la historia. Lo que ocurre es como una excusa para la técnica, y no que se haya creado una técnica para intentar contar una historia. En cualquier caso estoy deseando ver el otro proyecto de la 'ciudad' que contó Jarel en su blog.

■ Diana

La propuesta, pensada racionalmente, es interesante, pero por alguna razón no me llega. No sé lo que es. Tal vez retocando los textos o dándole alguna otra orientación al tema de la narración doble...

■ Retorno al castillo

Lo desarrollado por Avilches es impresionante. Tengo mis dudas que esta alternativa web a Inform que lo sigue muy de cerca pueda ser una alternativa a no ser que se generalice el servidor o se hagan algunas muy populares, etc... o Avilches cree un Kenshira Desktop; pero aún así es impresionante, no solo dice 'poco' lo que va a hacer, sino que además lo hace. Lo cual es todo un cambio. Lo que lamento es que la elección haya sido una nueva versión del 'rexxe'. Estoy deseando ver sus aventuras sobre el Siglo de Oro.

■ Fuego

La verdad es que no me ha dicho nada. La historia jugada en modo no tiempo real es algo tradicional, y jugada como se plantea, con tiempo real es... bueno, un infierno de jugar para mí. No sé como está realmente montado el sistema de tiempo real del AGE, pero espero que sea bastante modulable de forma que sus potenciales usuarios-autores puedan ajustarlo a una experiencia de uso menos estresante, según requieran sus historias. En cualquier caso creo que Al-K debería centrarse en terminar la documentación y 'exponer' el AGE a los usuarios, a ver que dicen.

■ Damusix Demo

El resultado sonoro del uso de la librería es impresionante, a ver si de verdad acaba saliendo el módulo I7 y lo pruebo; pero como es exclusivamente una demo pierde parte de su gracia. Tal vez si hubiese sido una 'aventura' en la que se resolviede un puzzle mediante el sonido (por ejemplo según el volumen a la fuente o algo así...). Eso me hubiese parecido más entretenido.

■ Lobos y aldeanos

La verdad es que no he logrado disfrutar del juego, aunque el bot para MSN es impresionante, y lo que estaría realmente bien sería un tutorial (tal vez en el SPAC) de cómo usar este bot en otra creación aventurera.

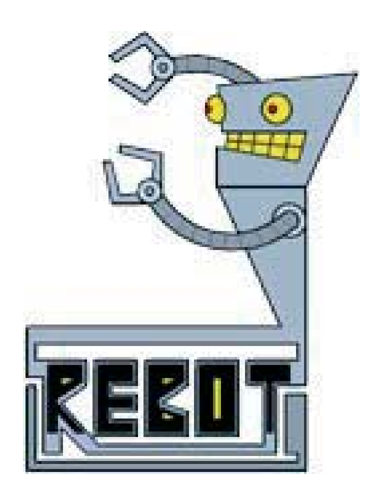
■ No es culpa tuya, Maria

Y finalmente 'María'. Me gusta la serie de Grendel, me parece fresca, personal y con fuerza. Me gustaría ver la saga completa a ver hasta donde nos lleva.

Los comentarios fueron recopilados por Presi, jurado de la Xcomp 2.

Lobos y aldeanos a través de MSN

Módulo MSN multijugador para Rebot



Entrevista a Sarganar acerca de su módulo MSN en conjunción con el módulo multijugador para Rebot dando vida a "Lobos y aldeanos", una traducción del clásico juego "Werewolf". Esta aventura sirve de demo en la Xcomp para probar el potencial de su módulo y participar con él en la competición.

Presi: ¿Puedes explicar como funciona "Lobos y Aldeanos" en conjunción con el módulo MSN de Rebot?

Sarganar: Usando el modulo MSN, Rebot se conecta a la red MSN y aparece en la lista de contactos de tu cliente MSN. Lobos y Aldeanos (LyA) es un juego donde los participantes le indican al moderador qué quieren hacer durante las dos fases repetitivas (NOCHE, DIA, NOCHE, DIA, etc). Las acciones varian según el rol que el moderador ha distribuido aleatoriamente, pero básicamente se trata de indicar la acción (MATAR, PROTEGER, IDENTIFICAR, VOTAR, DORMIR) y la persona sobre quien recae. El juego mismo hace de moderador, recibiendo las ordenes de todos y procesándolas.

Cada participante juega desde su ventana de chat abierta desde su cliente favorito de MSN. No habla directamente con los demás, sino más bien con el bot (Rebot). Es el modulo MSN el encargado de recibir todos los mensajes y pasárselos al nucleo de rebot; así como tambien recibir desde el nucleo la respuesta del juego y a quién va dirigida.

Y el nucleo de Rebot hace unas llamadas al modulo de multiplayer (floydzx) antes de alimentar al juego en si.

Ahora bien, uno de los condimentos que hacen divertido Lobos y Aldeanos es todo lo que se dice durante la fase de DIA, cuando los aldeanos discuten sobre quién es el Lobo y votan a quién linchar. Inmersos en su personaje, no dejan de lanzar acusaciones, formar alianzas, traicionar, votar, cambiar su voto, fingir inocencia,etc.
Hay un comando especial para hablar al 'salón' y el modulo msn se encarga de hacer el broadcasting sin pasar esos diálogos al nucleo. También se puede indicar una 'emoción', como en el IRC. El modulo msn también se encarga de ello.

También se pueden conversar con alguien específicamente, usando el típico comando para hablar de inform. Eso es algo que sí contempla el juego, ya que está programado con el marco multiplayer general de la extensión en Z-codigo multifloyd.

- Teniendo en cuenta que "Lobos y Aldeanos" es una traducción del juego inglés "Werewolf" y por lo tanto lo que se evalúa en la Xcomp es únicamente el módulo MSN para Rebot, ¿crees que la gente va a tenerlo en cuenta o van a tender más a evaluarlo como juego o aventura?

La sensación que tengo es más bien de lo segundo. Quiero decir, poder jugar a este tipo de juegos via MSN suena guau!, pero pienso que lo técnico siempre se subyuga a lo lúdico, y más si se trata de una experiencia multiplayer. Bueno, es una opinión muy personal. De todas formas, es sabido que no solo juegos pueden ejecutarse con Rebot.

Lobos y aldeanos a través de MSN

Módulo MSN multijugador para Rebot

(Y por cierto que he corregido un par de bugs del juego original y mejorado algunas cosas antes de presentarlo a concurso).

- La implementación de "Lobos y Aldeanos" se basa en un módulo de comunicación (MSN en este caso) modificado y adaptado para este juego concreto, esto rompe un poco con la filosofía de diseño de Rebot en el que un módulo de comunicación debe ser independiente al juego, de este modo cualquier juego se puede ejecutar en cualquier protocolo de red (MSN, IRC, Jabber, ...). ¿Por qué lo hiciste así? ¿Crees que podría hacerse sin modificar los módulos?

Es probable que sí. Y en realidad la filosofía de Rebot es la correcta. Pero me quedaba poco tiempo para hacerlo y apelé a lo más rápido: mi azaroso intelecto.
Seguro que con la mente fría y una pizarra en frente, se podrá obtener una solucion más estandar. Básicamente se trata de agregar con más formalidad un caso más de multiplayer que no había contemplado en el modulo MSN.

El problema concreto que tuve fueron los nicks de los jugadores. Y es que para jugar a LyA es vital saber los nicks de los demas, para poder usarlos en tus comandos.
Pero el modulo multiplayer de rebot, no usa los nicks, sino los emails de los jugadores. Porque en MSN son dos cosas distintas.
Es cierto, no es un problema tan crítico, pero es molesto tener que usar MATA A sarganar@hotmail.no.se.cuanto.mas.

Asi que agregué codigo al módulo para que se pasen al nucleo los nicks en lugar de los emails, y para que los mensajes que devuelva el nucleo se despachen correctamente hacia los jugadores.

- ¿Cuantas convocatorias públicas por MSN para probar este juego han habido? ¿Asistió mucha gente? ¿Cuales fueron sus impresiones sobre el sistema?

Antes que nada, quiero agradecer la buena voluntad de Manowar, quien se ofreció a hacer de servidor para tener a Rebot online las 24hs.

Mmmm, que yo recuerde tres. La primera fuimos unas 6 o 7 personas, que es el mínimo necesario para que el juego sea divertido.
En la segunda no hubo quorum (el juego es muy corto y sin mucha chispa).
En la tercera, hasta yo me olvidé. Creo que no se conectó nadie. :-(

De las personas que asistieron , recogí una buena impresión. A varios les gustó.
Pero como te digo, la diversion mucho depende del grupo que se forme.

- ¿Qué te llevó a hacer esta obra y presentarla a la Xcomp? Sé que conocías "Werewolf" desde hace tiempo pero, ¿influyó en algo la partida en vivo que se hizo durante la quedada en Zaragoza?

Lobos y aldeanos a través de MSN

Módulo MSN multijugador para Rebot

Sip, justamente esa partida fué lo que me empujo a retomar mis notas sobre Werewolf. Cuando leí vuestras (entusiásticas) impresiones del juego me dije "Oya, y si lo implemento para Rebot?"
[Aclaración: normalmente en la semana tendré unos cien arranques como el anterior. Normalmente llevo a término 0.5]

Así que me puse manos a la obra y saqué una primera versión....para el IRC. Tuve que usar un módulo IRC retocado, por el asunto del flood, pero esa es otra historia, jejeje.

El asunto es que, como la Xcomp estaba receptando obras, me puse a conversar con su organizadora para ver si podía presentar LyA.
Luego de leer las bases de la comp, me puse a intentar correr LyA via MSN, necesitando adaptar un poco el código, como comente recién.
Claro que para ello muy amablememte se extendió el plazo de recepción de obras.

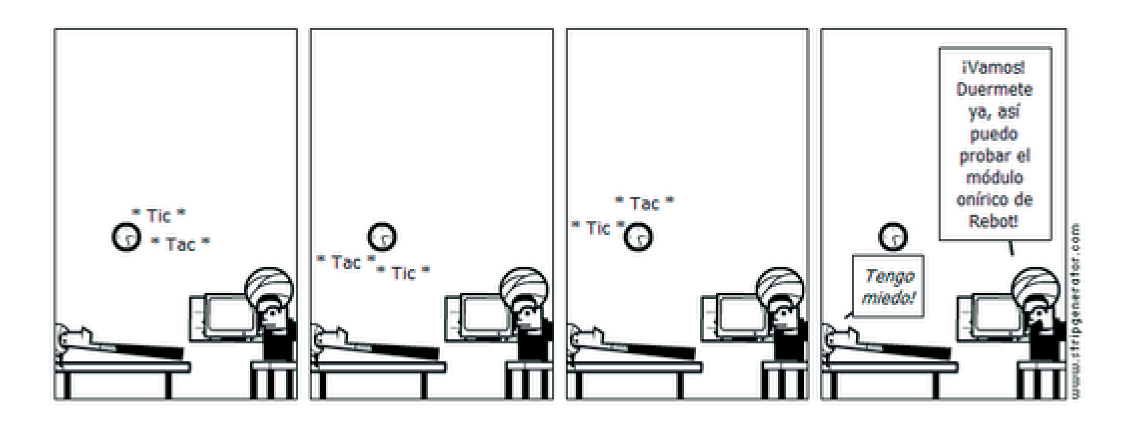
- ¿Fue fácil realizar la traducción a partir de los fuentes de "Werewolf" en inglés? ¿Cuanto tiempo te llevó?

Mm, te diría que sí. Mucho google translate, y alguna sugerencia de caadieros más anglos que yo.
En una semana tenía traducido el engendro, y otra semana más para ponerlo online.

- Esto es todo, gracias por tu colaboración Sarganar.

Bárbaro! y yo digo gracias a Manowar por correr Rebot, a Jen por extender el plazo, a Presi por programar Rebot y a todos los betatesters disfrazados de lobos.

Presi,
es autor de Rebot.



Kenshira en la CAADiera

por Jenesis

Llueve fuera, sin prisa pero sin pausa, ésa es la lluvia que me gusta, lenta y sosegada. A veces pienso que la vida debería pasar toda así, como la lluvia que empapa la tierra sin arrastrarla y que cala profundo en el suelo hasta las raices más alejadas, vivir despacio pero profundamente todo los que nos rodea. Vaya, me está entrando la melancolía... será mejor me tome una copita de vino nueces, que igual tengo bajas las defensas; no es que me gusten mucho el vino o los licores, pero así aprovecho e invito a una copita al aventurero Avilches, que viene hoy a presentarnos a Kenshira.

Avilches toma asiento al otro lado de la mesita, y se echa un trago del vasito de vino de nueces que le he puesto junto a unas almendras garrapiñadas y unas pastas de té caseras.

Jenesis: Avilches ¿de dónde ese nick?
Avilches: Pues es simplemente la abreviatura de Alberto Vilches, ¡no tiene nada más! :)

Jenesis: ¿Quéeeeee un aventurero sin nick?
Bueno, eso ya te da cierta personalidad.

Avilches: Ops, pues parece que sí! Al principio era "betopica", pero pensaba que iba a ser simplemente el login, cuando vi que aparecía en los mensajes, pensé en poner mi nombre completo, algo más personal.

Jenesis: Te presentas con Kenshira, a la Xcomp, pero antes de hablar de ella, cuéntanos algo sobre tu vida aventurera ¿tienes más obras de algún tipo relacionadas con el mundo conversacional?

El crujir de las almendras se va mezclando con la conversación, es curioso ese gusto de los seres humanos por las cosas crujientes, es algo que nunca he terminado de entender.

Avilches: No, Retorno al Castillo es la primera pseudo-aventura que he creado nunca (digo pseudo porque es una adaptación de una aventura ya hecha). Y aparte de Kenshira, no he aportado nunca nada importante al mundo de la aventura.

Jenesis: Joe, ya vale con... ¡todo un parser!
Avilches: ¡Bueno! recuerdo que con Uto y Netskaven, allá por los tiempos de la BBS, me comprometí a hacer el guión para lo que al final acabo siendo Isla amante natural.

Jenesis: ¡Vaaya!
Avilches: Pero hacer un guión era una tarea y responsabilidad muy grande para mí por aquel entonces y no hice nada en absoluto, tan sólo hacerles perder el tiempo, jeje. Después se pusieron manos a la obra, y realizaron la aventura ellos en equipo con un gran acabado final, tanto de gráficos Kano como guión y desarrollo (en NMP).

Jenesis: Ops.
Avilches: Ese fue mi primer intento fallido, desde aquel entonces solo he jugado esporadicamente a aventuras, hasta que conocí de nuevo el CAAD (la página y el foro) y me metí en modo lector.
Y finalmente, Kenshira y Retorno al castillo. :)

Avilches remata la frase alargando la mano para coger un par de almedras.

Kenshira en la CAADiera

por Jenesis

Jenesis: Ahora sí, hablemos de Kenshira _ Kenshira es un parser ¿por qué otro parser?
Avilches: Buena y a la vez terrible pregunta.
La ida me surgió, como comenté alguna vez en el foro, viendo la aventura "El..." (es que no me acuerdo del nombre, lo estoy buscando en la wikicaad x'DDDD, espera porfis!)

Jenesis: ¡Jajaja, qué haríamos sin nuestro querido wiki!
Avilches enfoca el portátil intentando coger la máxima señal posible, por suerte los días lluviosos el satélite no falla y suele haber bastante cobertura en la borda.

Avilches: Viendo "La Villa del Seis", simplemente pensé que podía hacer un parser de juegos Web, que podría ser interesante y me puse manos a la obra.
Supongo que la única razón es porque me apetecía hacer algo que otra persona pudiera utilizar para crear algo bueno.
Eso me pareció un aliciente y motivación lo suficientemente grandes como para dedicar todo el esfuerzo que he dedicado (y el que me falta todavía) para hacer un nuevo parser.
Después pensé que si quería que alguien lo usara tenía que aportar algo distinto y tenía que ser, como mínimo, tan bueno o más que el mejor parser y más utilizado por la gente del caad y del mundo de la aventura.
Y entonces es cuando conocí Inform, lo estudié y pensé que no podía hacer algo realmente bueno y, a la vez, completamente distinto a Inform: tenía que hacer un clon, algo que fuera, en esencia, igual que Inform, con sus mismos conceptos, pero más sencillo y más fácil.
Con esos objetivos me puse manos a la obra, de esto hace ahora mismo 2 años, y todavía no está al 100%, pero ya se pueden hacer cosas como Retorno al Castillo. :)

Jenesis: Pero no has hablado de la principal característica de tu parser, ésa que lo hace único en el mundo de la aventura. Explica que tiene de especial.
Avilches: Bueno, no tiene una característica, sino que son pequeños detalles...
Veamos, la principal es que es un sistema cliente-servidor orientado a la Web, lo que permite montar las aventuras en internet y ser jugadas desde un navegador. Esto puede ser una ventaja, o un inconveniente, todo depende de como se mire.

Jenesis: Pequeños detalles dice...
Avilches: Jajaja sí sí, bueno, eso no es un pequeño detalle, es la característica principal, pero no es algo bueno o mejor, simplemente es distinto a los demás...
Puede que haya personas que piensen que lo mejor es tener la aventura en el disco para jugarla cuando lo deseen. La idea nueva es que con Kenshira no hacen falta intérpretes que instalar, tan sólo un navegador. Pero si no tienes internet, ¡no puedes jugar!
De todas formas, esto trae algunas ventajas: puedes modificar tu aventura, corregir un bug, etc, sin tener que volverla a redistribuir. Piensa que los jugadores siempre van a tener la última versión. En contrapartida, si se te cae el servidor o borras la aventura, se pierde para siempre (la gente podría descargala y montarla en un nuevo servidor, pero requeriría algunos conocimientos avanzados.)
Contra todas estas "desventajas", he intentado seguir una filosofía copiada de Google: "Don't be evil".
Así que Kenshira es gratis, es libre, cualquiera puede bajarlo, modificarlo y crear nuevos portales con él. Si alguien no tiene dinero o conocimientos para montar un servidor con Java, entonces yo le cedo mi propio portal, ya que Kenshira ademas de un parser es una comunidad donde cualquiera puede crear un usuario y crear una aventura. Simplemente cedo mi servidor y mi ancho de banda a autores y jugadores.
Jenesis: :)

Kenshira en la CAADiera

por Jenesis

Por un momento unos rayos de sol entran por la ventana de la cocina e inciden sobre la mesa de la cadiera, uno de los rayos atraviesa el pequeño vaso y el vino atrapa la luz como si de una lamparilla se tratara.
Me encanta ese último sol del día que abraza suavemente las cosas como si temiera quemarlas.

Avilches: Con repecto a los "pequeños detalles", me metería en temas quizá demasiado tecnicos para una entrevista... pero en resumen diría que el código es más sencillo y fácil... desde que no hay puntos y comas ni llaves, pasando porque se puede compilar la aventura mientras estás jugando sin tener que reiniciar.

Jenesis: Estoy viendo kenshira en mi navegador, y tengo que decir que funciona a las mil maravillas.
¿Soporta multimedia?
Avilches: Gracias, gracias, la verdad es que la web es muy sencilla y funcional, así que cumple su cometido.
Si, soporta multimedia. Lo hace porque la salida es siempre HTML, así que soporta todo lo que puedas meter en una página web: texto con formato, imagenes, videos incrustados, etc.

Jenesis: eso es muy interesante
Avilches: Si, y dándole una vuelta más, se pueden hacer cosas todavía más interesantes. Dado que es un sistema cliente servidor, se podría repogramar un cliente nuevo. La codificación se hace a traves de HTTP con mensajes JSON de respuesta. Así si algún mañoso se le ocurre hacer un cliente en Flash, podría hacerlo. Imagina la calidad artistica que podría tener un cliente en Flash... quizá algún día lo intente, pero todavía queda mucho trabajo por hacer en la parte del servidor.

Avilches parece que ya ha olvidado que está en una entrevista para el SPAC, tal vez es cosa del rico y semidulce vino de nueces pero habla con la soltura de un maestro dando clase y con el orgullo de un padre que muestra a los demás las cualidades de su hijo.

Jenesis: Ya lo creo... Y de documentación, ¿qué tal? Hay IDE, es fácil programar en Kenshira?
Avilches: La documentación es una tarea titánica que, con paciencia, estoy llevando a cabo. Ahora mismo creo que tengo el 40% de kenshira documentado, con ejemplos y todo, pero todavía queda trabajo por hacer.
Respecto al IDE, no hay IDE como tal, ya que el IDE está en la propia Web desde el navegador, donde hay un editor de texto con sintaxis iluminada y desde el que se puede recompilar y jugar, todo en la misma página.
Personalmente, no uso el editor del IDE, sino que, como tengo Kenshira instalado en mi ordenador, uso un editor de textos normal (es decir, un bloc de notas, un ultraedit, un textmate para Mac o elvi de linux). Para lanzar la compilación y probar, tengo que usar el navegador. En cuanto a si es facil programar con Kenshira, yo creo que sí. La sintaxis es lo suficientemente sencilla como para no liarse demasiado. Programar utilizando el IDE es posible, aunque si no te gusta puedes utilizar otras alternativas como las que te he comentado antes. El hecho de que se pueda editar y compilar mientras juegas ayuda muchísimo, aunque es posible que si tu conexión de internet es lenta, te resulto lento trabajar con Kenshira, pero para esto hay una solución radical que yo mismo uso: instalar Kenshira en tu propio ordenador. En esta situación, la velocidad aumenta muchísimo hasta el punto de que todo es inmediato.

La tarde se acelera por culpa de las nubes, aparto los visillos de lino de la ventana intentando que la claridad de fuera nos alcance.

Kenshira en la CAADiera

por Jenesis

Jenesis: :) Has elegido como demo a una versión de Vampiro y es de agradecer que te hayas permitido meterle ciertas varaciones que la hacen mas amena para quienes ya conocemos la original.
¿Algún otro proyecto en marcha?
Avilches: Si, la verdad es que me gustaría hacer una aventura de duración media con toques de rol, ambientada en la España del siglo XVII. Me estoy intentado documentar sobre ropas y armas de la época, pero hasta ahora es solo eso, una idea, no hay guión de la aventura como tal.
Quizá lo más importante (para mí) es el reto de programar con Kenshira un sistema de combate completo. La pega es que el tiempo que le dedico a desarrollar una aventura, no se lo dedico a Kenshira, y ahora mismo el desarrollo está parado, y todavía le queda una cosilla bastante gorda que debería acabar antes de continuar con otros temas, pero tiempo al tiempo... :)

Jenesis: ¿Cuántos usuarios tiene registrados Kenshira?
Avilches: voy a mirarlo...

De nuevo se repite el juego de movimientos precisos hasta que la señal llega debidamente al aparato.

Jenesis: xD
Avilches: Unos 30, algunos son aventureros del CAAD que han entrado una vez para ver el entorno, otros son usuarios que han jugado al vampiro y algunos amigos curiosos.
Pero la verdad es que casi no entra nadie, pero no me desanimo ya que es normal. No puedes pretender hacer un parser y, sin estar todo al 100% (documentación incluida y todo) ni hacer ningún tipo de publicidad, que de un día para otro tengas el portal lleno de gente creando y jugando aventuras. Algún día, quizás... :)

Jenesis: ¿Puedes saber, o sabes si hay algún proyecto en marcha además del tuyo?
Avilches: Ahora mismo no. Se de buena tinta que Akbarr tenía una idea muy interesante que quería llevar a cabo con Kenshira, hasta el punto que sugirió funcionalidades muy interesantes para el parser que no existían y que eran necesarias para su aventura que yo, gustosamente, añadí a Kenshira.
Pero por falta de tiempo hace mucho que no entra, aunque seguro que algún día lo acabará. x'D
Además, Akbarr ha programado el sistema de cortos que tiene actualmenteKenshira (texto que aparece poco a poco y que sirve para mostrar introducciones o conversaciones) y que yo mismo he utilizado en Retorno al Castillo, así que le estoy muy agradecido.

Jenesis: Vaya, eso es una buena noticia.
A mí lo que también me gusta mucho es el detalle de los enlaces.
Mola que puedas obtener una respuesta de las palabras subrayadas en el texto.

Termino por encender la luz...

Kenshira en la CAADiera

por Jenesis

Avilches: La verdad es que el efecto de los enlaces ha sido sorprendente. Todo el mundo lleva navegando años y pinchando en enlaces, pero nadie ha visto un enlace antes en una aventura (creo, no voy a asegurar nada). Así que la mezcla de enlaces en una aventura ha sido tan buena como sencilla: puedes seguir jugando como siempre, pero con el aliciente de que puedes hacer click para ejecutar una orden. :)
De todas formas, meter enlaces es tan sólo idea de como aprovechar html dentro de una aventura. Estoy seguro de que cuando alguien empiece a usar esto, podrá hacer cosas nuevas con javascript muy interesantes: menús que se mueven, efectos, ¡quien sabe!
Jenesis: A ver... cosas que se me quedan en el tintero... _ ¿Qué significa Kenshira?
Avilches: ¡Cielos, sabía que algún día me preguntarían por esto!

Nuestro invitado celebra la pregunta consumiento el último trago del vaso.

Jenesis: ¡Jajajaja!
Avilches: Veamos, antes de meterme en la aventura de crear un parser, empecé a programar un juego online basado en turnos con ambientación futurista espacial, como Ogame o Ferion. Javi, un compañero de trabajo, y yo estuvimos buscándole un nombre atractivo y el me sugirió Kenshira (todavía no sé si el hecho de que tuviera una perra en casa llamada Xira tiene algo que ver, pero me hace sospechar x'D) y registré el dominio. Pero lo dejé medio abandonado y tras unos meses sin programar nada, empecé con el parser de aventuras. Y estuve tiempo buscándole un nombre, de hecho, en el foro siempre me refería a el como el parser "sin nombre todavía"... Y nunca le encontré nombre, pero al subir la primera versión para mostrarla al público, utilicé el dominio kenshira.com y ya fue demasiado tarde: Kenshira es el nombre del parser, un nombre quizá demasiado extraño, pero ¡ahora es el suyo!

Jenesis: jajajajaja
Avilches: jeje, sí sí, tiene narices la cosa. :)

Jenesis: Bueno, y ¿cómo te has animado a participar en la xcomp?
Avilches: El año pasado intenté hacer una aventura para la FIComp, pero como no soy bueno haciendo aventuras (programar dos parsers a la vez es más fácil que hacer una buena aventura) intenté buscar ayuda, pero al final se acabó el plazo y no presenté nada.
Y para la Xcomp intenté lo mismo, empecé una aventura yo solo, pero no tenía guión alguno, tan solo eran unas localidades sueltas con personajes con los que interactuar y me desanimé.
Entonces hablé con "Jenesis" y me sugirió que podría hacer una adaptación sobre el Vampiro, que ya estaba programado en Kenshira, con algunas funcionalidades nuevas y que no importaba que estuviera incompleto o fuera una versión, ya que la XComp se basa en eso: obras experimentales o demos.
Así que me puse manos a la obra, y en dos semanas hice Retorno al Castillo, con algunas nuevas localidades, puzzles ampliados y un personaje nuevo.
Y ahí está, mi primera pseudo-aventura. :)

Kenshira en la CAADiera

por Jenesis

Jenesis: Una pregunta más...
Ese avatar el que usas en el foro, ¿qué representa?
Es que a mí me parece una rebanada de pan de molde ¿lo es? xD

Avilches: Cielos, siento ser tan poco original (mi nick es mi nombre, kenshira es el nombre que le dio otra persona a otro programa que hice) pero esa imagen me la encontré por internet y me pareció muy graciosa, asi que es la que uso como avatar en cualquier foro.
Después de esta entrevista, creo que rondará por mi cabeza la idea de ponerme un buen nick, darle un nuevo nombre a Kenshira y cambiar mi avatar. x'DDD *

Jenesis: Noooo, odio los cambios de nick! xD Bueno, pues un placer hablar contigo y tenerte de invitado en la CAADiera.
Avilches: Gracias por tu tiempo es un honor para mi salir en el caad como entrevistado!

Avilches se va no si antes aceptar un tarro de almendras dulces que le ofrezco.
Está pronta la recolección de este año y no me gusta que se amontonen con las viejas en la alacena.

Ha dejado de llover, la luz de sol es amarilla indicando que pasa a través de una cortina de agua que está callendo no muy lejos de aquí. _ Tendré que probar a fondo ese parser, tiene muy buena pinta ya lo creo...
El pitido que me avisa de baja carga en la batería del portátil me obliga a volver a entrar en casa, lo enchufo y aprovecho para hacer pruebas con el nuevo parser... chulo, sí...

[1] Para los interesados en el proyecto Kenshira, más información en su web:
www.kenshira.com
Sistema online de creación de aventuras conversacionales y ficción

Damusix, una demo muy musical

por Jenesis

La cadiera es el banco típico de las cocinas aragonesas. Junto al fuego, su pequeña mesa se desplegaba y servía para "charrar" o hacer labores domésticas cuando en el exterior los pasillos en la nieve eran demasiado estrechos, y el soplo del cierzo demasiado ancho. Nosotros desplegamos la mesa de nuestra "caadiera" para recibir a nuestros ilustres invitados.

Seguimos de vacaciones, algo sedentarias después de un par de ascensiones a los "tres miles" de la zona. así que con un poco de hambre de "civilización", he bajado al pueblo en busca de una zona wifi para conectarme y mantener conversación con uno de los participantes de la comp. Ya de paso he comprado un pan de moño en lo que antes era el horno del pueblo y ahora es una de esas panaderías donde se puede tomar un café y unos bollos, en unas mesitas colocadas delante de una gran cristalera.

Enchufo el portátil bajo la atenta mirada de la dueña del establecimiento, quien aunque ya me conoce, no deja de sorprenderse por el uso extra que le estoy dando a su local. Esperando no me cobre un extra que redondee su ya jugoso agosto, conecto por irc con el autor de Damusix.

Jen: Eliuk Blau.. ¿Por qué ese nick?

Eliuk: "Eliuk" era el nombre que le había inventado a un personaje de una antigua historia (será más de 8 años) que alguna vez había planeado escribir. Bueno, la idea aún sigue en mi cabeza, por cierto... pero como nunca usé el nombre, me pareció que sonaba lo bastante bien como para ocuparlo como seudónimo en mis escritos. "Eliuk" es una deformación de "Eliud". Jeje, me da la impresión de que por la sonoridad de la "k", no sé, como que tiene "más garra", jejeje, o al menos hace diferente al Nick... En todo caso, se pronuncia "Éliuk", pero como no me gusta usar tildes (por eso de los nombres de usuario en Internet y etc.)...

Jen: :)

* El local sigue siendo uno de los puntos más visitados, ya que a todos nos gusta comer pan del día.
Justo en ese momento una ruidosa familia extranjera con aspecto provinciano entra en la pana-cafe-dería.

Eliuk: "Blau" lo encontré en la Guía Telefónica, buscando toda la tarde un apellido que pegara con "Eliuk", jejeje! =D

Jen: Siempre te queda la opción de hacer lo que yo hice con "Jenesis", convertirla en "llana". ;) Ahora que ya sabemos la procedencia de tu nick hablemos de la Xcomp y de tu obra. Es una demo, lo cual la situa en la categoría "tecnica", explícanos un poco en qué consiste.

Eliuk: Damusix es un "Administrador Unificado de Sonido en Glulx" capaz de gestionar todas las funciones necesarias para la reproducción de música y efectos de sonido en esta máquina virtual. El Gestor Avanzado de Damusix encapsula todo el código necesario para el trabajo con el audio, permitiendo al programador hacer uso de estas funcionalidades mediante una interface de manejo sencilla. El Gestor de Audio de Damusix implementa 10 canales "normales" para la reproducción de sonidos con control total (tocarlos, detenerlos, volumen individual, repetición, etc.); 10 canales "virtuales" para una reproducción de sonidos más limitada, pero con la ventaja de no tener que "asignar un canal" previamente a un sonido concreto, permitiendo así que varios sonidos puedan tocarse al mismo tiempo sin interrumpirse mutuamente ni tener que "asignarlos" cada vez a un canal (el Gestor asignará los canales automáticamente); y 1 canal especialmente dedicado al trabajo con la "lista de reproducción de sonidos". Esta "lista" tiene espacio suficiente para 10 sonidos que luego tocará en el orden en que hayan sido agregados, uno por uno. Quizá lo que más llame la atención de

Damusix, una demo muy musical

por Jenesis

Damusix sea su capacidad de realizar efectos de FadeIn y FadeOut con los sonidos gestionados. Estos efectos de Fade pueden ser o no en "tiempo-real". Un Fade en "tiempo-real" transcurrirá de fondo mientras el juego corre normalmente. Un Fade en "tiempo-no-real" hará primero el efecto y una vez haya finalizado, recién entonces devolverá el control de la ejecución al código a continuación. Los Fades en "tiempo-real" pueden ser abortados en cualquier momento si el programador lo necesita.

El padre de la prole, aprovecha el momento de pagar para convertir el local en una oficina de turismo.
-¿Anetó , cuanto tiempo?
-¿Se refiere usted al camping, al pueblo o al pico?
Saludo a barbero-monitor de esquí que se pone en la fila del mostrador.

Eliuk: Damusix Demo es un ejemplo, más o menos completo, de las funcionalidades más... "llamativas"... de mi extensión Damusix. No intenta ser ni una aventura ni un gran trabajo artístico, jeje... pero sí está concebida, desde su principio, con la intención de someterla a un proceso de "reventado", =P. Desconozco si alguien ya lo ha hecho... Al menos en mis pruebas, ni Damusix ni la propia Demo han fallado al intentar "reventarlas".

Jen: ¿Reventarlas en qué sentido?

Eliuk: Pues en el sentido de que le "saquen el jugo" a las capacidades de Damusix y vean si tiene algún error... la extensión, o la propia Demo. Llevo trabajando en esa Demo una buena cantidad de tiempo (casi 1 año, pero no activamente, por cierto), buscando todos los puntos en que Damusix o el propio código de la Demo pudieran fallar.

Jen: Es pronto, creo cuando se abra el periodo de votación la gente investigará mucho más, pero piensa que aún así necesitas a gente que esté desarrollando algo para probarla por completo.

* -¿Refugia Aneto, cuánto tiempo?
-Pues, cogiendo el autobús y subiendo sin carga tendrá usted un par de horas.
-¿Qué tiempo bus?
-Al otro lado de la calle.
Saludo al guardia-monitor de esquí que se saluda a su vez al barbero-monitor de esquí.

Eliuk: Supongo que sí. Digamos que la Demo fue originalmente un "banco de pruebas" para Damusix... pero luego, con el tiempo, me pareció que había quedado lo bastante "bonita" como para dejarla estar simplemente como una Demo de ejemplo... y me pareció que sería buena idea hacerla participar en la Xcomp como una "novedad". De hecho, al menos desde mi punto de vista, Damusix es novedosa en varios aspectos, sí. La Demo intenta demostrar que, con un buen uso de las funcionalidades que aporta Damusix, se puede hacer y controlar prácticamente cualquier actividad relacionada con el Audio en Glulx, dentro de los límites de la propia Glk, claro. (Por supuesto, siempre habrá alguien que encuentre algo demasiado complejo que realizar, jejeje!... pero no serán casos demasiado habituales, por cierto). Como anécdota, puedo decir que estuve haciendo un "porte" de una aventura fabulosa realizada por un antiguo miembro del CAAD (el autor está pronto a publicar su trabajo). La aventura está escrita originalmente en InformATE! con "EfectosSonoros.h" para manejar el audio. El autor de la aventura tuvo que realizar varios "hacks" y crear un conjunto de códigos muy inteligentemente elaborados para controlar los aspectos complejos de la programación sonora que la librería "EfectosSonoros.h" no era capaz de realizar por sí misma. Yo porté la aventura a IINFSP6 con Damusix. Con el cambio, fue eliminado todo ese código complejo (una buena cantidad de líneas, por cierto) porque ya no era necesario y los "hacks", por supuesto, ahora tampoco se necesitaban (Damusix hacía todo, solita). Si el autor de la aventura hubiera

Damusix, una demo muy musical

por Jenesis

tenido acceso a Damusix mucho antes, se hubiera evitado todos los quebraderos de cabeza con el Audio (no lo digo yo, él mismo me lo comentó una vez).

Jen: Al decir glulx ¿quieres decir que Damusix sirve para cualquier trabajo que utilice esa plataforma?

* -No entiendo, que tiempo coge autobús?
-Ah, quiere usted decir la hora. En la parada tiene los horarios.
Saludo a la peluquera-monitora de esquí, que abre la puerta y que saluda a los demás.

Eliuk: A ver, Damusix corre en cualquier intérprete Glulx que tenga "soporte de audio completo" (es decir, la capacidad de reproducir tanto sonidos sampleados en formato AIFF y Ogg Vorbis como también módulos musicales en formato MOD). Pero la programación interna de Damusix está realizada en Inform6 para Glulx, por lo que su uso está dirigido a ese sistema de desarrollo.

Jen: Ajá,

Eliuk: Supongo que escribirla en lenguaje de máquina para Glulx hubiera sido de compadecerse, jejeje!... Hay mucha orientación a objetos; de hecho, ésa es la idea. El Gestor de Audio de Damusix es un objeto que dentro lo trae todo: desde las variables de estado asociadas a cada sonido "gestionado", hasta el propio kernel administrador, pasando por las rutinas del Gestor que son las encargadas de proporcionar cada una de las funcionalidades de Damusix. Por eso digo que Damusix es un administrador "unificado" de sonido. Además, dirigirlo hacia el sistema Inform6, ha hecho posible que ahora esté en desarrollo Damusix para Inform7, que es simplemente el Gestor de Damusix "envuelto" con frases de lenguaje natural a la I7. Y pienso... que tal vez pueda sacar una versión para InformATE!... veremos, jejeje... =P

* -Pecar dónde puedo? Pecado aquí, dejar?
La panadera, mira a la señora, mira a los ruidosos chiquillos y menea la cabeza pensativamente...
-¿Y ahora qué? - dice mirando a los parroquianos,- ¿lo mando a la iglesia o al kilómetro 287?
-Pecado, polisia dejar pecar, dónde?
Saludo al carnicero-monitor de esquí, que no se entera muy bien de que va la conversación.

Jen: ¿Es complicado de usar?

Eliuk: No, de hecho el planteamiento inicial a la hora de ponerme a programar Damusix fue hacerla fácil de utilizar para el programador neófito, pero que ello no significara sacrificar la potencia de la extensión. Se me ocurrió crear un sistema de uso que yo llamo "abstracción por sonidos". Es parecido a lo que hace Inform7 con sus "play the sound of melodia", por ejemplo, pero a lo bruto en I6. La filosofía es que no te preocupes de programar canales Glk de audio o IDs o referencias, etc. Que no trates mucho con números... sino que te preocupes simplemente del sonido. Así, con Damusix, sería algo como "Damusix.Tocar(MELODIA)" y listo. Es cierto que en Damusix los sonidos deben estar asignados a canales, sí, pero es una asignación "legible". Simplemente le das a tal o cual sonido un canal dentro de los 10 que Damusix implementa, le das el número del canal (del 0 al 9) y ya está. Nada de valores retorcidos o guardar referencias y cosas así. Otra cosa de Damusix son sus rutinas "minimalistas", como yo las llamo. Las rutinas del Gestor de Damusix hacen simplemente lo que tienen que hacer y ya. No realizan más acciones que las que son estrictamente pertinentes. Un ejemplo: por una cosa de "simplicidad" de cara al programador, en la mayoría de librerías de audio para Inform que he visto, el proceso de tocar un sonido es una "automatización" que consiste en llamar a una rutina que abre un canal de audio Glk, asignándole un sonido, y luego reproduce ese canal, haciendo que el sonido se escuche. Todo esto lo hace

Damusix, una demo muy musical

por Jenesis

una sola rutina, pero en realidad son dos actividades separadas. Esto así resulta "aparentemente" fácil para el programador, por cierto, porque se hacen dos cosas "relacionadas" mediante una sola llamada... pero en algún momento quizá se necesite "hackear" la rutina para hacer algo entre la asignación y la posterior reproducción del sonido (es un ejemplo burdo, lo sé, pero imagínatelo en una rutina más compleja). En Damusix la rutina que asigna canales a los sonidos es una y la que toca esos sonidos es otra. Damusix.AsignarCanal() y Damusix.Tocar() hacen justo lo que tienen que hacer y nada más. A eso me refiero con rutinas "minimalistas". Esta forma puede hacer que el código del programador tenga un poco más de líneas... pero permite que las propias funcionalidades de Damusix puedan ser extendidas y ampliadas por el propio programador en el código del juego sin tener que "hackear" nada. Volviendo a poner el ejemplo: el programador llama a Damusix.AsignarCanal(), luego ejecuta el código que necesitaba escribir aquí, y luego llama a Damusix. Tocar(). Se evita el "hackeo" y se aumenta la posibilidad de personalización. Al menos desde mi punto de vista... =D

* -No le entiendo señor ¿quiere que la policía le deje pecar?
- Pecar, sí, permiso dejar pecar.
-Yo creo que busca un cura.- dice un monitor de esquí.
-¿Para que le deje pecar?- contesta con vehemencia otro.
Es tal las estupefacción de la clientela que hasta los niños se callan de una puñetera vez.
-Igual en su país primero se confiensan y luego pecan - añade el primero.
Saludo a la fotógrafa-monitora de esquí. que se pregunta por qué está media plantilla de la escuela de esquí en la fila de la panadería.

Jen: ¿Está bien documentado?

Eliuk: Oh, por cierto. De hecho, por eso demoré en publicar esta versión final. Porque me tomó tiempo escribir la documentación y yo no libero nada si no está documentado (una maña mía). La documentación es muy minuciosa, redundante en algunas partes, inclusive, con la intención de ser didáctica para quien nunca haya usado funcionalidades de audio en Glulx ni en Inform. Trae varios ejemplos de código aplicado y un apéndice de rutinas bien detallado con todas las que existen. La documentación está dividida en secciones, para que el programador pueda leer sólo lo que más le interesa... pero, por supuesto, no puede saltarse la sección "Trabajando con Sonidos Gestionados", porque allí se explica un proceso fundamental si se quiere entender el funcionamiento de Damusix.

Jen: Puedes escribir un ejemplo de cómo usar esta librería.

Eliuk: Claro. Vamos a crear un código que, al iniciar la aventura, toque un sonido que estará asignado al canal 2 de Damusix. El siguiente ejemplo se aplica a Inform6 + Lib. 6/11 + Damusix:

```
Constant Story "El Título de tu Juego";
Constant Headline "^El Subtítulo de tu Juego^";

Include "Parser";

! DreamBytes Adventures:
! Ad(M)inistrador (U)nificado de (S)on(I)do en Glul(X)
Include "Damusix";
```

Damusix, una demo muy musical

por Jenesis

```
! El archivo de recursos multimedia (los sonidos)
Include ">sonidos.bli";

Include "VerbLib";

[ Initialise ;
  ! argumentos: sonido, canal, volumen, repeticiones
  Damusix.AsignarCanal(SONIDO,2,100,1); ! le asigna canal 2

  ! tocamos ahora el sonido
  Damusix.Tocar(SONIDO);
];

Include "SpanishG"; ! Libreria INFSP6: Gramatica Española
```

* - ¿Quién es el último?
Saludo a la camarera de la pizzería cuyo marido trabaja como monitor de esquí.
Mientras el hombre pecaminoso está intentando hacerse entender por el empleado del ayuntamiento que luce el escudo en su camisa.
-Yo pecador, quero pecar yo pago por pecado. Aquí río bueno pecado, ¿no?

Eliuk: Incluso, si quisiéramos simplemente tocar un sonido sin importancia al iniciar la aventura, lo más práctico sería lanzarlo en una "reproducción virtual" (que no necesita asignar ningún canal... es una forma simple se lanzar sonidos no muy importantes, incidentales, o que no estén involucrados en una programación compleja), y el código en la rutina Initialise() se volvería todavía más simple:

```
[ Initialise ;
  ! tocamos un sonido de intro en "reprod. virtual"
  ! (es decir, no importa que no tenga canal asignado)
  Damusix.TocarV(SONIDO_INTRO);
];
```

Jen: ¿Por qué las llamas "extensiones",no te gusta el clásico término "librerías" o es que le quieres dar un cierto aire web 2.0?

Eliuk: Jajajaja! =D No, la verdad es que originalmente a mis trabajos los llamaba librerías, por cierto. De hecho, Damusix era inicialmente una "librería". Pero decidí utilizar el término "extensiones" en mis trabajos por dos motivos: 1) cuando comencé a trabajar Damusix para Inform7, en aquel sistema el concepto de librería como tal ha sido cambiado por el de "extensión de la librería Inform". Así que para tener uniformidad entre mi denominación en Damusix I6 y su versión en I7, decidí referirme a ambos trabajos como "extensiones"; 2) en el propio Inform6 se prefiere el término "extensión" (al menos en el mundo angloparlante). En la página del antiguo Inform6 puedes ver que todas las librerías y códigos de "extensión" están metidos en una sección llamada "extensiones", justamente.

Damusix, una demo muy musical

por Jenesis

* -Alabado sea San Jaume, usted quiere pescar! -exclama la dependienta llevándose las manos al rostro.
-Sí, pescar sí, pescar pecado, polisía dejar?.
-Verá, usted necesita una licencia, que la puede conseguir en..

Jen: ¿Piensas que la comp va a ayudar a que la gente conozca esa librería?

Eliuk: Completamente. Creo que Damusix Demo es un ejemplo bien bonito de lo que puede hacer Damusix, así que tal vez por ahí le pique a alguien el gusanillo del interés. Por otro lado, como lo he dicho, no considero la Demo como un trabajo de "ficción interactiva" propiamente tal, sino como lo que es, una Demo, no con demasiada importancia... Pero el otro día navegando... me encontré con la sorpresa de que hay una página en inglés llamada "IF Reviews Organization" en donde, por lo que entendí, buscan aventuras y publican comentarios sobre ellas. Damusix Demo estaba en la lista, no tengo idea cómo, jajaja!, pero estaba, debajito de "Damnatio Memorae" de Emily Short (creo que quedó en buen lugar dentro de la lista... jajaja!, lo siento, no pude evitarlo =P). En fin, no había ningún comentario, por supuesto... pero me llamó la atención que, por participar en la Xcomp, mi Demo ya estuviera en conocimiento fuera de nuestra comunidad hispana. Sí, me parece que la Xcomp es un excelente impulso (todas las comps, en realidad) de promoción para cualquier trabajo que esté relacionado con nuestra afición aventurera, sean relatos o librerías o experimentos novedosos... =D Ah!, la ficha de Damusix Demo en la página que visité está en: http://www.ifreviews.org/index.php?jogo=4208

Jen: Un placer hablar contigo Eliuk, gracias por colaborar.

* Me despido de Eliuk, y me acerco al mostrador para pagar el pan de moño. Allí reina una especie de alegría desbordante porque al final unos se han entendido con los otros, y ya está claro que el buen hombre lo que quiere saber es si se puede pescar en la zona y todo el mundo se felicita y rie el equívoco como el mejor chiste del Esteso.
Pero yo me voy sin ver el final...
Y es que ahora viene cuando hay que explicarle al pescador que necesita una licencia, pero que cada tramo de río tienen una normativa diferente, que además tiene que diferenciar las aguas de alta montaña de las que no lo son, así como las de los pantanos, que según sea unas u otras, hay días de la semana en los que no se puede pescar, que el cebo que unos sitios está prohibido se puede usar en otros, que la medida mínima de las truchas también es diferente. segun donde las pesque y la cantidad diaria de ejemplares que puede pescar también varía.., ah, y que aquí la policía se llama guardiacivil.

Ains, ya casi había olvidado lo que era la civilización...



No es culpa de María

por Jenesis

La Xcomp en la CAADiera.
Dos consagrados de las conversacionales se unen para participar en la Xcomp.





Y vuelve la paz a los senderos, la tranquilidad a las pistas forestales, se van los turistas, cierran las garitas los guardas del Parque y se abre el de nuevo el acceso a las zonas reservadas en los meses más veraniegos.
Ya han caído algunas tormentas y el bosque empieza a oler a setas, pero hoy me apetece ir a merendar a un lugar alto, quiero aprovechar la fuerza de un sol que a partir de las próximas semanas, se volverá perezoso para escalar las altas montañas y dejará en penumbra a valles enteros durante varios meses.
Ah... el queso sabe mejor aquí, y no digamos el jamón de Teruel, el paté de setas... hummm... Aunque reconozco que una humilde lata de sardinas a esta altura es especial, tanto que se puede decir que yo sólo como sardinas en lata cuando estoy por encima de los 2000 metros.
Estoy aquí con GrendelKhan ; el pan de moño que compré ayer está declicioso después de 24 horas desde su cocción, y Grendel hace los honores a una preciosa rebanada que he cortado sin dejar caer ni una sola miga.
Miro en los ojos de Grendel, aún guardan la curiosidad, el asombro y la sinceridad de la buena gente, yo casi aseguraría que no saben mentir, o mejor aún, que no quieren mentir.

Jen: Hablemos de “No es culpa tuya, Maria”.
Grendel: Hablemos del amor.

La frase de Grendel me hace recordar que él es un enamorado de las conversacionales, lo refleja en la maquetación del SPAC, en sus intervenciones en el foro, siempre animando a los autores, siempre felicitando a aquellos que invierten su tiempo en las conversacionales.

Jen: ¿Te habían entrevistado antes? sí ¿verdad?
Grendel: No.

Jen: ¿Nooo?
Grendel: Sí.

Jen: ¡Aahhhhh!
Grendel: Sí, es verdad que me entrevistaron antes, me parece que fue Urbatain, y también Depresiv en su entrevista colectiva para el SPAG.

Jen: Vale, entonces no hace falta mucha presentación. :)
Grendel: Ciertamente, soy impresentable. Jeje.
Jen: :D
Jen: Al menos dinos de dónde procede ese nick.
Grendel: El nombre de Grendel aparece en el poema épico de Beowulf, y también es un conocido personaje del autor de cómics Matt Wagner. En mi caso es el nombre con el que me hice mi primera ficha en un juego de rol: Vampiro la Mascarada (muy popular a finales de los 90), donde llevaba a un vampiro del clan Gangrel que en su época como mortal había sido el último superviviente de la batalla de las Termópilas. Algunos recordarán que mi anterior firma era Grendel Khan, el último de las Termópilas. Aunque ahora mismo, después de la película de Beowulf y la de 300, éste nick ha dejado ser der exclusivo (hay otro Grendelkhan pululando por internet) y estoy planteando seriamente cambiarmelo, como ya han hecho Urbatain y Chelnov (Ruber Eaglenest y Radin respectivamente). Espero que con ésto haya aclarado todas las dudas.

No es culpa de María

por Jenesis

A mí no me gusta que la gente cambie de nick, para mí el Urba será siempre el Urba, y Radin es que no lo había tratado en exceso, pero Grendel... no lo imagino con otro nick!
¿Qué más da que haya otro en internet, ése no será "nuestro Grendel", es una diferencia notable que cualquiera puede percibir.

Jen: No es tu primera comp experimental ¿verdad?
Grendel: No lo es, en efecto. Al principio, cuando la comp se llamaba Nanocomp no me atraían demasiado éste tipo de aventuras conversacionales, las veía cortas y raras: no me acababan de llenar. Estaba acostumbrado a las antiguas aventuras de los 80. Pero luego fui descubriendo algunas aventuras experimentales muy buenas y finalmente decidí participar en la primera Xcomp, con una aventura distinta a lo que había hecho antes y que al final gustó mucho...

Jen: ¡Ya lo creo!
Grendel: La Musa destacó ganando la comp, cosa que no me esperaba. Guardo un buen recuerdo de aquella comp porque en ella se presentaron Lemniscata y Romanfredo, dos aventuras que me gustan especialmente. ¡Poco a poco las aventuras raras han acabado por gustarme!

Jen: ¿Cúal es la cualidad experimental de esta obra?
Grendel: ¡Me temía la pregunta! Pues No es culpa tuya, María como obra experimental precisamente no tiene mucho, creo.

Jen: Tal vez no en el aspecto técnico pero sí en el artístico.
La Xcomp, abarca el enfoque artístico de las conversacionales como algo vanguardista y experimental ya que rompe con el estilo clásico que durante tantos años caracterizó al "género".
Grendel: Es simplemente un capítulo de una obra mayor, la Serie Minúscula, que es una obra extraña y experimental, al menos para mí.

Jen: Y yo creo que para todos. :)
Grendel: Primeramente es una aventura escrita junto con Depresiv, que aunque no se prodiga demasiado por el foro es tan padre de la criatura como yo.
Jen: :)

Por un momento mi mente vuela junto a Depresiv, que en esos momentos anda por el camimo que lleva al final de la Tierra siguiendo a las estrellas.
Seguramente habría disfrutado también con la merienda de la que poco a poco va quedando menos sobre el mantelito.
Alargo mi mano y lleno mi jarrita de agua fresca, recien nacida en el manantial junto al que nos hemos sentado.

Grendel: Eso ya es un experimento, puesto que Depresiv y yo no escribimos muy parecido que digamos, él lo hace bien y yo no.

Jen: Jajajaja, que modesto, a mí me gusta tu literatura, disfruto con los textos de tus aventuras. :)
Grendel: Bueno yo a él lo veo más pulido, técnico, académico quizás... no me sale la palabra exacta, y yo me veo más visceral a la hora de escribir. De hecho estoy utilizando en ocasiones la escritura automática. En un principio la aventura partió de una simple frase: "no es culpa tuya". Es una frase que siempre nos crea un sentimiento de culpa, paradójicamente, y después se decidió el nombre de la protagonista, o al menos uno de sus nombres en ésta historia. Si habéis jugado a Las brumas de Zyrcan sabréis su antiguo nombre.

No es culpa de María

por Jenesis

Jen: Vaya, y ¿de quién salió esa frase?
Grendel: El título es mío, así como el inicio de la historia, pero después Depresiv hizo los grandes giros de la historia. En la anterior historia de la Serie Minúscula, Los sonidos absolutos, tanto el título como la historia inicial son de Depresiv.

Jen: ¿Qué buscabais, sorprender, confundir?
Grendel: Bueno, todas las aventuras de la serie buscan ambas cosas, con mayor o menor éxito, y creo que una fusión de las dos cosas, la sorpresa y la confusión, son la base de la aventura. Luego, para el que sigue la serie, también se le da más información sobre el universo del juego, por lo que también tiene una gran labor informativa. A medida que vaya publicando nuevas entregas se irán conociendo más datos que ahora sólo se intuyen, hasta concluir la gran historia de fondo que intenta explicar toda la serie.

Jen: Me parece realmente interesante cómo con obras minúsculas se va formando un universo extenso del que todavía no se ve el final.
Grendel: Gracias. Una de las cosas que me animó a hacer ésta serie es que no me veía capaz de hacer una aventura realmente larga, todas las que tengo son breves o remakes, así que pensé en una aventura larga por capítulos.

La vida también es mucho más llevadera cuando está hecha de capítulos cortos, son como las estaciones, que durán sólo 3 meses y le quitan la monotonía a todo un año.
Vaya, un sarrio, nos acecha desde unas piedras; un guarda me dijo que solo vigilaban nuestra proximidad, yo sinceramente creo que lo que realmente vigilan es nuestra comida, porque o se están volviendo miopes o cada vez vigilan desde más cerca.
Grendel roza sin querer una mata de serpol y una maravillosa fragancia inunda nuestra conversación. Asombrado mira alrededor buscando la procedencia de ese aroma. Pero el serpol es tan humilde como grande es su olor y nuestro amigo vuelve a la charla.

Jen: ¿Cuántas entregas piensas que puede llegar a tener el experimento?
Grendel: Pienso que pueden aparecer más de 10 entregas, de momento llevo 5 todavía quedan unos meses hasta fin de año, que es mi fecha límite para concluir la serie.

Jen: Guao...
Grendel: Están todas bastante pensadas, por mi parte, ya que Depresiv participa del experimento sin tener idea de qué va salir al final, jeje.

Jen: Jajaja, pobre Depresiv.
Grendel: La "Serie Minúscula" empezó, no te engañaré, como una forma de ir practicando con Inform 7; como pensaba hacer pequeños ejercicios, lo llamé "Serie Minúscula", sin más pretensiones. Pero entonces me llegó la inspiración y empecé a imaginar una historia, y unos personajes, un universo, y mezclando todo hice la segunda entrega, que es Konix, y a partir de ahí tracé un mapa de lo que tenía que hacer; fue entonces cuando se añadió Depresiv y la trama se complicó aún mas, puesto que él no sabe cómo es el final de la historia, por lo que se inventa cosas sobre la marcha que no había ni siquiera sospechado, añadiendo así más complejidad a la serie.

Jen: Increible...

No es culpa de María

por Jenesis

La sombra de la aguja de Perramó empieza a crecer de forma precipitada, y la superficie del ibón empieza a cubrirse por una nube de insectos diminutos, es la hora de comer para las truchas.
Grendel: Una idea principal de la serie minúscula es que cada capítulo se pueda jugar independientemente de los demás, como si fueran un solo relato, pero si se juegan todos se obtiene una historia mayor. ¡Eh! Pero dejemos de hablar de la serie y sigamos con la comp.

Jen: Entonces Depresiv ¿se ha unido al proyecto, o es algo puntual?
Grendel: Es puntual, participa en las historias que quiere, ahora mismo estamos desarrollando otra que espero pueda publicarse en un mes, también una historia corta y extraña, así que a quien les guste tendrá una genuina ración más de la Serie Minúscula, y a quien no pues una nueva razón para aborrecerla, jeje.

Jen: Hablemos de la obra ¿qué resaltarías de ella?
Grendel: Supongo que el final, por inesperado. También la sucesión de escenas y personajes cada vez más inverosímiles a medida que se avanza en el relato.

Jen: Me recuerda un poco a las obras de Lovecraft, ¿ha sido intencionado?
Yo no soy una fan de Lovecraft, pero reconozco que he leído algo de su obra y no me desagrada.

Grendel: No, al menos no conscientemente. Pero gracias por el cumplido. A lo mejor la forma de escribir la historia te recuerda a las de El Museo de las Consciencias, pero tampoco en ése caso se buscó una aproximación al lenguaje y las formas lovecraftianas.

Jen: Es increible la atmósfera y la tensión que se consigue sólo con la frase "No es culpa tuya María", a mí me sugería un fondo de misterio, de curiosidad casi cercana al morbo, porque esa frase me daba la sensación de que estaba directamente relacionada con su aspecto. ¿Hubo algún cambio brusco en el guión, que dejara esto sin concluir, o simplemente son imaginaciones mías?
Grendel: Hubo muchos cambios en el guión, pues fue todo improvisado. Como ya te he explicado, se programó a cuatro manos, empecé a escribir yo: una protagonista exhuberante que ha hecho algo muy malo. Siguió Depresiv y cuál fue mi sorpresa al ver ahí a dos monstruitos. Entonces a partir de ahí tienes que improvisar, sin salirte de las pautas que uno mismo se marca (el universo de la Serie Minúscula tiene sus propias reglas) y finalmente le pasé mi parte a Depresiv, y así sucesivamente.

El sarrio tal vez cansado de esperar, ha decidido dejar de vigilarnos.

Jen: ¿Volverá a ser María protagonista de algún otro capítulo de la serie?
Grendel: Sí, será un personaje recurrente en la serie, aunque no siempre será igual. En la quinta entrega, en "Las brumas de Zyrcan", aparece un personaje que explica el significado de la frase anterior.

Jen: ¿Es fácil hacer equipo con Depresiv y es fácil hacer equipo con Grendel?
Grendel: Sí, puesto que sé que tiene una imaginación desbordante y escribe de forma excepcional, aunque a veces me lo pone difícil, como en éste relato de María, cuando se sacó de la manga varios monstruos y un narguilé, jeje.

Que pena que no esté Dep para contestar esta última pregunta...

No es culpa de María

por Jenesis

Los últimos rayos de sol rodean los pétalos de los crocus vernus dándoles un halo luminoso que los hace resaltar de entre la yerba.
Esa humilde flor tiene dos nombres sabios, puestos por la gente sabia que ha habitado durante siglos estas tierras.
El primero es "espanta-pastores", el segundo "acorta-meriendas", y es que esta flor aparece cuando ya las tardes se hacen cortas y a los pastores no les da tiempo a merendar en los prados porque ya se les echa la noche encima, eso significa que es hora de marcharse.

Recogemos el mantel, la lata de sardinas que dejaremos en el primer container de basura que veamos y dejo unos trozos de pan que seguro algún "vigilante" de ganchudos cuernecillos aprovechará en nuestra ausencia.
Iniciamos la siempre empinada bajada, y nos adentramos en el bosque junto al arroyo que desagua en el Ésera.
A vosotros no sé, pero a mí siempre me ha dado la impresión de que los ríos "hablan", hablan con muchas voces es difícil separarlas unas de otras, y es que hay tantas como magia queda aún en las personas, el caso es que a veces consigues oir sólo a una, y eso es que alguien comparte su magia contigo.
Fue al cruzar la palanca que te saca del valle cuando Grendel se quedó parado como si hubiera visto un fantasma.
-¿Lo has oído?
-¿El qué?
-Nada, que me ha venido a la cabeza lo que hubiera contestado Depresiv a la última pregunta.
-Bueno, dímelo e igual lo sorprendemos.
- He pensado que diría algo así como:

Depresiv: Por mi parte es tremendamente cómodo trabajar contigo, siguiendo este procedimiento de "cadáver exquisito". Dado que cada cual da completa libertad al otro (incluso libertad para "ponérselo difícil" al otro) no encuentro ningún problema a la hora de escribir aventuras contigo.

Creo que la magia de Depresiv está conectada con la de Grendel y eso es bueno, porque significa que podremos disfrutar de muchas nuevas creaciones suyas.

Jenesis,
es organizadora de la Xcomp 2.

El tiempo real de Al-Khwarizmi

por Jenesis



A veces es fastidioso que las cosas no se puedan hacer cuando uno quiere...
Aquí estoy rodeada de tarros, ollas, fruta, y tomates, mientras fuera hace un día espléndido que invita a caminar y a disfrutar de la naturaleza; las conservas deberían hacerse en invierno, cuando no apetece salir, cuando el día acorta y la noche comienza casi después de comer. Pero el tiempo marca las pautas, y tenemos que aprender a vivir con las estaciones, con el calendario e incluso con el reloj.

En la CAADiera hay un reloj de cuerda, pero de cuerda de verdad ¡eh!, de ésa de la que se tira y el reloj la va recogiendo hasta que ya no le queda y hay que volver a tirar de ella, de ahí viene la expresión "tiene cuerda para rato".
Sus parientes ricos de la ciudad cambiaron la cuerda original por una cadena, y además la metieron dentro de un mueble e inventaron los relojes de pared lugar favorito para esconder cosas en las aventuras.
El mío no es de cadena pero la cuerda es de esparto... auténtico oiga... tejido a mano, y las pesas son dos trozos de granito lamidos por los glaciares y el agua lo cual les ha dado un aspecto característico en la zona.
Creo que quedaría bien en una aventura de misterio, aunque no tenga sitio para esconder nada, la madera tiene una imagen pintada que casi no se distingue, de lejos parecen unas flores, de cerca yo juraría que refleja unos rostros mal definidos.
Hablando del tiempo, ¿os habéis fijado que el tiempo en las aventuras es un poco engañoso?
Las acciones suelen sucederse a golpe de "intro" que es un reloj que siempre indica "tiempo muerto". Menos mal que hoy viene Al-Khwarizmi para hablarnos del "tiempo real" en las aventuras.

El dintel de la puerta de la que aún cuelgan las ramitas de acebo de las navidades pasadas enmarcan de un modo especial la figura de Al-Khwa, mi mente rememora la escena en la que Gandalf entra en la casa de Bilbo Bolsón en la primera parte de "El Señor de los Anillos"...
- !Bienvenido! Cuida la... - digo mientras Al-K agacha la cabeza instintivamente al entrar en el vestíbulo.
Dos besotes de puntillas y un abrazo nos conducen a la cadiera; sobre la mesita coloco un típico reloj de "arena".

Jen da la vuelta al reloj y ataca sin piedad...

Jen: ¿Te gustan las matemáticas?
Al-K se defiende bastante bien y para el golpe con gran soltura.

Al-Kh: Jajaja... no me esperaba esa pregunta en esta entrevista, y menos para empezar. Pero sí, siempre me han gustado mucho las matemáticas. :)
El contra-ataque no se hace esperar, Jen golpea en la cuestión y acierta de lleno.

Jen: Entonces queda explicado el por qué de tu nick ¿no?
Al-Kh esquiva el golpe si bien sufre un arañazo en su brazo izquierdo...

Al-Kh: Sí, por eso y porque del nombre Al-Khwarizmi, el matemático del que tomé el nick, proviene la palabra "algoritmo". Así que, además de con las matemáticas, también se relaciona directamente con la informática, que es mi trabajo.
Jen se prepara para lanzarle un tercer ataque , y esta vez no se anda con chiquitas...

Jen: ¿Y seguro que la verdadera razón no ha sido hacernos la vida imposible a los sufridos colegas que nos hemos visto obligados a deletrearlo cada vez que hemos tenido que escribirlo en el foro, y en otros medios del CAAD?
Al-Kh más rápido que el rayo, salta, esquiva la embestida y responde con un golpe mortal que deja a Jen con muy pocos puntos de vida...

El tiempo real de Al-Khwarizmi

por Jenesis

Al-Kh: Qué va, si mi nick es muy sencillito. No se confunde con ningún otro, y si se me llama simplemente Al o Al-K todo el mundo entiende. Si quisiera confundir a la gente, me pondría un nick que despistara... por ejemplo, haría que mi nick pareciese una palabra esdrújula pero insistiría en que se pronunciara como llana, o algo así

Jen: Ehem... Jen... todo el mundo me llama Jen... en las quedadas digo... xDDD

Después de este pequeño homenaje a las peleas en las aventuras, tan celebradas por nuestro invitado, la tranquilidad vuelve a la conversación.

Jen: Es la segunda vez que participas en una comp con una obra nacida de AGE ¿qué nueva característica de tu parser quieres resaltar con esta aventura?
Al-Kh: Principalmente, el soporte de tiempo real. Esta es una característica que inicialmente metí en AGE sobre todo para que se usara en el modo multijugador, porque es muy pesado tener que jugar por turnos esperando a que otras personas tecleen su comando, sobre todo si alguna se va a tomar un café.
Pero un día me pregunté qué pasaría si, en vez de usar el tiempo real simplemente como un mecanismo para hacer una aventura multijugador más jugable, se usara como un mecanismo inherente al juego en sí.
Es decir, crear una aventura contrarreloj donde los reflejos y la rapidez contaran, y eso es lo que he hecho.

El reloj de arena tiene un efecto hipnótico sobre el aventurero, entre frase y frase siempre hay una mirada dirigida a la pequeña cascada que va originando ligeros cambios en la orografía de la arena superior y esa mirada cada vez dura un poco más...

Jen: Entonces tu aventura cuenta el tiempo como lo haría un reloj ¿no?
Al-Kh: Realmente cualquier aventura de AGE se puede jugar tanto en modo turnos como tiempo real, lo que pasa es que ésta recomiendo encarecidamente que se juegue en tiempo real, porque ha sido pensada para ello.
Y jugándola de esta manera, sí, de hecho para medir el tiempo se usa el reloj del ordenador. :)

Al-K disimula un bostezo mientras sigue con la mirada la caída de los granos de arena, su cabeza no puede dejar de hacer cálculos...

Jen: ¿Se podría decir que tu experimento añade algo similar a lo que en las gráficas sería un arcade?
Al-Kh: Sí, creo que es una buena analogía, porque tenemos al personaje intentando alcanzar unos objetivos y evitar unos peligros en tiempo real, y tenemos la muerte acechando, como en los arcades.

"¿Cuántos granos de arena caerán por segundo?"

Jen: Has dicho que el tiempo real es una cualidad de cualquier aventura hecha con AGE, y que es usada principalmente por el modo multijugador ¿para cuando una demo de este modo de juego?
Al-Kh: Sé que no te gustan los juegos de peleas, pero ya hay una demo del modo multijugador, el AGE Arena que apareció en una XComp anterior ;)

"¿Y si la disposición de los granos relantizara de algún modo la caída?... entonces el reloj no sería fiable, claro..."

Jeno: Ah, cierto tu anterior experimento en la Xcomp, fue una demo de un juego de lucha que por supuesto era multi-jugador ¿en que tendré yo la cabeza?
Por cierto... ¿cómo va esa documentación que hará posible a cualquier mortal beneficiarse del uso de AGE y Puck?

El tiempo real de Al-Khwarizmi

por Jenesis

Al-Kh: Pues me temo que despacio, porque por desgracia soy un vago y no me motiva nada escribir documentación. Ojalá tuviese el gusto por archivar, recopilar y organizar cosas que tienen gente de la comunidad como Incanus o Planseldon, pero a mí eso me tira para atrás.
Lo que estoy haciendo es buscar alternativas para tener que documentar lo menos posible.
Por ejemplo, le he puesto al PUCK unos menús de "ayuda con el código" (no sé si "code assist" se traduce exactamente así). Tú vas a un menú que pone "Eventos de habitación - Cuando alguien entra en la habitación", le das ahí, y el PUCK te inserta el cuerpo del método para ese evento en la habitación.
Te inserta una plantilla que incluye comentarios sobre lo que hace cada parámetro del método, y tú tienes que completar la plantilla.

"¿Habrá algún modo de calcular cuándo ha caído justo la mitad de la arena?"

Jenc: Eso suena muy bien. :)
Al-Kh: Con eso, espero poder reducir el trabajo de documentación necesario para que la cosa sea usable, y así poder terminarlo.
Sí, y a mí me funciona bien, terminé esta aventura como en 8 horas de trabajo en total, sin eso me habría llevado muchas más. :)

"¿Podrá influir la temperatura en la duración del tiempo?"

Jenorc: Espero que tu proxima participación en la xcomp, sea para presentar un IDE intuitivo y fácil de usar para todos.
Al-Kh: Bueno, realmente una de mis mayores motivaciones para participar en ésta ha sido mejorar el IDE PUCK. Hace unos meses hice la aventura "Vampiro" con él, pero por aquel entonces el pobre PUCK todavía no era muy usable, a cada objeto y habitación que añadía tenía que arreglar algún pequeño bug.
Después de terminar "Vampiro" quedó bastante usable, pero aún quedaban algunos bugs, con "Fuego" he tenido la ocasión de hacer una aventura más complicada de principio a fin con el IDE e ir arreglando cosas.

"Esa arena no termina de caer nunca... oigo la voz de Jen rara, ronca..."

Jnorc: Entonces he dado en el objetivo !
Al-Kh: Sí. :)

"Se hace de noche, Jen debería encender la luz... vaya...la arena... brilla..."

Jrco: Cuento pues contigo para la próxima Xcomp. :) Y hablando de comps... ¿qué piensas de las competiciones? ¿sirven? ¿limitan?
Al-Kh: Yo estoy totalmente a favor de las competiciones. Es verdad que a veces pueden no gustarnos las restricciones que nos ponen las reglas (por ejemplo a mí no se me ocurrió ninguna idea buena para la última minicomp). Pero, como hay distintas comps, al final seguro que casi todo el mundo encuentra una de su gusto.
A mí, por ejemplo, la XComp me ha motivado a hacer aventuras, posiblemente no habría hecho esta "Fuego" si no hubiese la XComp. O, si la hubiese hecho, sería mucho más tarde.
Como no creo que sea el único, me parece que en general las comps contribuyen a incentivar la producción y a que la gente se involucre en el mundillo, esté más activa, y hable y comente más, que también es importante.

"Ella es un..."

El tiempo real de Al-Khwarizmi

por Jenesis

Orco: ¿Has cumplido todos los objetivos que te planteaste al inicio del desarrollo de AGE, o se te está resistiendo algo?
Al-Kh: Bueno, al inicio del desarrollo de AGE realmente ni siquiera quería hacer un sistema para la creación de juegos, sólo quería hacer un juego en particular. Pero si suponemos que el inicio es el momento en que empecé a plantearme hacer un sistema...
Creo que está claro que hay un objetivo que se resiste, que es hacer que sea usable para el resto de la gente, por el tema de la documentación que hemos comentado. :)
Por lo demás, también me había planteado crear un sistema centralizado con repositorio de aventuras de donde el cliente del AGE se las pudiese bajar de forma transparente, y eso tampoco lo he hecho. Pero los objetivos importantes, lo que son características del sistema en sí, están cumplidos todos.

Al-K se concentra en el reloj de arena, para no pensar en que está siendo entrevistado por un orco.

Orco: Me parece que lo que pasa es que no te has tomado muy en serio ese objetivo en concreto. ;)
Al-Kh: Juas... bueno, ciertamente, no lo he tomado en serio. O no he tenido motivación bastante.
Es un objetivo que soy capaz de cumplir, porque no tiene ninguna dificultad técnica, pero la dificultad es humana: la pereza. :)

Pero no puede dejar de observar su encorvada silueta, sus deformadas manos y lo que es peor... oler su podrido aliento.

Orco: Entonces se puede decir que AGE ya está por completo terminado. ¿Qué es lo que más te enorgullece de tu sistema?
Al-Kh: Pues una de las cosas que más me gustan es lo que menos se ve cuando uno juega, es decir, el modelo interno de mundo. Es un modelo que llamé en su momento "entidad-relación-estado", porque es bastante similar al modelo entidad-relación de las bases de datos.
El mundo es un conjunto de entidades que tienen un estado, y que se relacionan entre sí, y esos estados van cambiando dinámicamente en el tiempo. Esto hace que el modelo sea muy sencillo y elegante, hasta se puede definir de forma matemática.
Otra cosa que también me gusta del AGE es que está diseñado sin prejuicios, desde la ignorancia de otros sistemas. Y, aunque muchos digan que eso lleva a "reinventar la rueda", también lleva a darse cuenta de cosas como que es bueno soportar verbos en primera persona (tema debatido últimametne en el foro), y cosas así. :)

El orco empuña un hacha de filo oxidado con una mano y acaricia la cabeza del arma con la otra, mientras sonríe a Al-Kh dejando escapar hilos de saliva por entre sus dientes.

Orco: :) Y... ¿hay algo que no te haya dejado del todo satisfecho?
Al-Kh: Sí, desde luego, no todo es perfecto. Por ejemplo, el lenguaje que se usa para especificar los comportamientos de los objetos se podría simplificar.
Ese lenguaje es BeanShell, que es muy parecido a Java. Pero realmente se podría usar algo más sencillo, lo que pasa es que yo adopté la opción más fácil para mí, que era coger un lenguaje ya existente del que hubiese un compilador libre. Por otro lado, también tiene la ventaja de que quien sepa Java ya no tiene que aprender nada.

Orco: Creo que eres un "asqueroso" perfeccionista, te voy a atar y te iré cortando poco a poco para dar de comer a los perros cachito a cachito.. :)

El orco se levanta veloz y alza su hacha que va a caer con fuerza sobre el hombro izquierdo de Al-Khwarizmi!

El tiempo real de Al-Khwarizmi

por Jenesis

La luz vuelve a la habitación...
- Hey, deja de mirar el reloj, si ya ha caído toda la arena. xDD
Vuelve a ser la fina voz de Jen...

Jen: Sabes que te admiro, has hecho un gran trabajo con AGE. :)
¿Algo que quieras añadir sobre tu parser o tu aventura?

Jen no puede evitar mirar un poco extrañada la frente perlada de sudor de su invitado.

Al-Kh: Nada, la aventura no tiene muchas pretensiones, pretende más que nada ilustrar la idea de aventura contrarreloj. Sé que, por lo demás, no es la mejor del mundo; pero si alguien me dice que se ha divertido jugándola, ya estaré más que satisfecho con eso. _Y sobre el parser, que me sigáis picando para que avance en el tema del PUCK, porque cuando me picáis, algo siempre acabo haciendo :D

Jen: Jajaja, es bueno saberlo!
Pues nada más, un placer charlar contigo de tu obra y de tu entorno de programación de aventuras.
Gracias por contestar a mis preguntas. :)

Al-Kh: El placer es mío, muchas gracias por organizar una vez más la XComp, y por todo tu trabajo en el SPAC y en todo lo demás. :)

Despido a Al-Khwa un poco extrañada por el incidente del reloj, realmente hubo un momento en que me pareció que le hablaba al reloj en vez de a mí.
La silueta de mi amigo se pierde como todas, en las sombras del camino del bosque, vaya... realmente es grande.
Ops... me olvidé mencionarle a sus personajes preferidos... ¡los orcos!

Recojo el reloj de arena, es un recuerdo de una feria de artesanía de esas que tanto abundan por aquí, pero me ha venido bien para organizar lo del Age Arena. Aún recuerdo lo que me dijo aquel hombre mientras me lo entregaba envuelto en un papel de embalar de color marrón, "La ilusión debe durar lo que la arena, ni un grano más.".
Jajajaja, la verdad es que me dejó la mar de mosca, imagino que solo quería que me acordara de él.

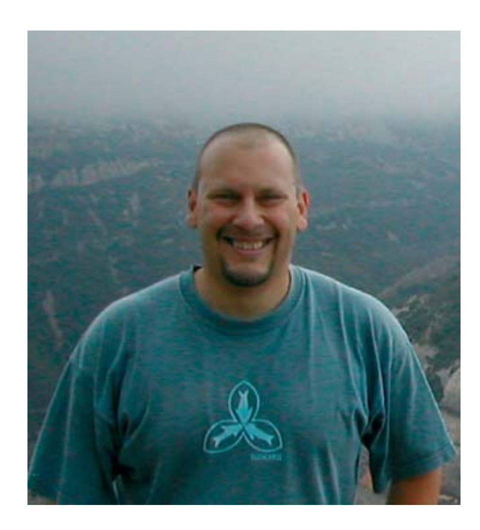
Jenesis,
es organizadora de la Xcomp 2.



Xcomp 2

Diana, una obra de Baltasar el arquero

por Jenesis



La cadiera es el banco típico de las cocinas aragonesas. Junto al fuego, su pequeña mesa se desplegaba y servía para "charrar" o hacer labores domésticas cuando en el exterior los pasillos en la nieve eran demasiado estrechos, y el soplo del cierzo demasiado ancho. Nosotros desplegamos la mesa de nuestra "caadiera" para recibir a nuestros ilustres invitados.

Abajo, muy abajo ha quedado la borda que protege a nuestra cadiera.

La regla es simple, un paso detrás de otro, teniendo en cuenta que la longitud del paso ha de ser inversamente proporcional al desnivel entre la posición de ambos pies.

La calor empieza a agobiar un poco, pero que se le va a hacer, yo siempre he dicho que no hay placer sin necesidad...

Con los pulgares en las cintas de nuestras mochilas para evitar que se adormezcan nuestras manos, vamos subiendo por el sendero empinado.

Todo el mundo sabe o debería saber que para engañar al esfuerzo lo mejor es hablar, poner la mente en otra cosa que no sea la empinada cuesta, controlar de una forma natural la respiración, que sea corta, tal como la miden las palabras...

Mi interlocutor es Baltasar el Arquero y vamos a hablar de Diana.

Jenesis: Ya has particpado en otras comps experimentales ¿no?

Baltasarq: Pues sí, claro.

Por ejemplo, recuerdo aquella en la que participé con Cacahuetes, Sal y Aceite", que fue la primera a la que llegué en el CAAD.

Así que ... no sé en cuantas ha participado, pero ...

Mmmmm ... en la Nanocomp 4 participé con Aluzine

Jenesis: La recuerdo, ésa me gustó mucho.

Baltasarq: Sí, de hecho, aunque la hice para asegurar que hubiera participantes, no quedó mal del todo en la clasificación.

Jenesis: ¿Con qué te suele gustar experimentar en este tipo de comps?

Baltasarq: No sé ,hasta ahora buscaba algo que fuese muy original.

Como "Aluzine", aunque bueno, en cuanto a originalidad se basa mucho en Tron. Me refiero que hasta ahora buscaba originalidad en el argumento .

El silbido de la marmota nos ha descubierto, una señal de peligro para sus congéneres, una señal de que por allí hace horas que no ha pasado nadie para nosotros.

Jenesis: Ahá, yo creo que por ahora lo has conseguido en todas, pero en Diana, no solo te limitas al argumento, la forma de presentar la aventura también es muy innovadora ¿no?

Baltasarq: Bueno, innovadora, innovadora...

No creo que sea nada más que la ya ultrafamosa disyuntiva entre literatura y puzzles. Es decir, te gusta más ¿Fotopía o la Aventura Original?

Jenesis: Son tematicas por completo diferentes, no se pueden comparar.

¡Ops!

Un paso en falso, la respiración se acelera, un montón de energía desperdiciada por no mirar con atención dónde piso.

Baltasar se detiene mientras yo me recupero del traspiés.

Baltasarq: En fin, que había presentado este relato a un concurso de microrrelatos de la FNAC; entonces me planteé publicarlo como una aventura y un formato como el de Fotopía parecía el más adecuado, o eso o transformarlo en una historia con un montón de puzzles que, sinceramente, no hubiera sabido encajar en la historia.

Como no hiciera a la prota bajar al super a por más tila o arreglar la tubería del agua ... me planteé que quizás en esta

Diana, una obra de Baltasar el arquero

por Jenesis

historia, el peso debería estar en la literatura.
Jenesis: A mí lo que más innovador de la aventura me parece, es que tiene un narrador externo, y otro que es el clásico, no sé... es como una historia que cuenta otra historia ...

La subida se reanuda...
Baltasarq: Bien, a eso iba, precisamente...
Hace tiempo que me había planteado crear una aventura como un libro, es decir, que resolvieras un puzzle, y entonces, la historia prosiguiera, como en una novela, como si lo que ya has resuelto estuviera prefijado. Y entonces, efectivamente, aparece ese narrador que es el escritor, que va desgranando la historia a medida que avanzas...
Jenesis: Me encanta el efecto conseguido
Baltasarq: Gracias :-D
Finalmente, le metí sonidos y la librería letra a letra para que pareciera que el escritor estuviera escribiendo la historia justo en ese momento.
Jenesis: ¿Has conseguido lo que te habías propuesto con ella, o te ha quedado algo sin pulir?
Balta hace un alto para echar un trago de su cantimplora, pero por su gesto no parece que el agua esté muy apetecible.
Y seguimos la subida, con más sed, más cansados... todo es necesidad...
Baltasarq: No, creo que es una aventura muy simple y creo que le he sacado todo el jugo que podía a la historia. En ese sentido, estoy satisfecho.
No sé si será un recurso (el del escritor) que utilice en otras aventuras, pero como es precisamente un experimento, creo que está bien así.
Jenesis: ¿Qué futuro le ves a una comp de estas características?
Es decir... Me refiero a si ves bien que en una misma comp participen obras de estilo técnico, con obras de estilo artístico, aunque sea siempre desde la perspectiva experimental.

La calor aprieta, me acerco a una fina capa de agua que resbala por una enorme placa de granito.
Pego el canto de mi mano a la roca que como una bandeja me sirve el agua directamente a mi boca, pero no está muy fresca, debe de escurrir desde más arriba y la piedra la ha calentado, sed... calor... una gota de sudor resbala por mi cuello bajo mi pañuelo.
Baltasarq: Me parece bien cuando tienes algo "nuevo" que presentar, algo que crees que podría estar bien pero que no sabes como va a quedar, cómo va a influir en el público que lo vaya a "jugar".
Cuando tienes algo técnico que presentar, la cosa es más difícil de valuar. Por ejemplo, recuerdo que presenté mi librería triespacio en una nano, con una aventura simplona llamada La gema Karssakis. Sólo era una demo...
Jenesis: La recuerdo, sí.
Baltasarq: Y la gente se quedó con ganas de aventurear, aunque efectivamente, apreciasen el uso de la nueva librería.
Así que creo que, o tienes una historia, o por novedoso que sea lo que presentes, poca cosa vas a conseguir.
Aunque entonces, hay que decidir qué ha gustado más ... ¿lo técnico o la historia?
El collado nos recibe con su aliento fresco, sin embargo la cara sur a la que pasamos es una travesía por un desierto de grandes bloques de granito, más sequedad... más calor... menos fuerzas...y la necesidad crece...
Jenesis: Cierto, ésa es una de las razones por las que en la xcomp ahora hay un jurado elegido, aparte del popular de siempre. La gente no suele tener en cuenta los aspectos técnicos cuando juega, ellos lo que quieren es pasarlo bien, o sea valoran más una aventura, que una demo.
Baltasarq: Exacto, eso es lo que yo pienso.
Jenesis: Eres de los pocos que han presentado aventuras de los dos tipos en la comp, por eso quería saber tu opinión. :)
Baltasarq: Lo del jurado me parece una fantástica idea, para todas las comps.
Jenesis: :)
Entonces, Diana ¿no se convertirá en una aventura más grande?
Sería una pena, me gustaba la atmosfera conseguida, mucho!
Baltasarq: No. Al menos, no veo por donde comenzarla. Es un relato autoconclusivo.
Quizás te ha gustado tanto la atmósfera porque, al partir de un relato, probablemente he cuidado más la literatura.
Tomo nota de esto para futuras aventuras :-D
Otro alto en el camino para comprobar que estamos a un paso de nuestro objetivo, azul... azul como el mar... pero a más de 2500 metros sobre él.
Iniciamos la bajada con un sol de justicia que ha parecido olvidar que su poder debería ser menor a estas alturas, calor... sudor... cansancio... necesidad al fin y al cabo...
Jenesis: Tú siempre cuidas mucho tanto el contenido como la literatura de tus obras, por eso soy una fan de todo tu trabajo conversacional,
¡Tendré que crear el club de fans del arquero! xD
Como siempre ha sido un placer hablar contigo.
La respuesta de Baltasar se mezcla con del impacto de mi cuerpo chocando contra el agua, ya no hay calor, ya no hay sed, el cansancio se evapora en un universo de burbujas de agua pura y cristalina.
Baltasarq: ¡El placer es míoooooo!
Y el espejo gélido del ibón, vuelve a romperse en miles de cristales helados..
Sólo hay un modo de poder disfrutar del inmenso placer de sumergirse en las transparentes y heladas aguas de un ibón de alta montaña ¿ya sabéis cuál?
Como os decía... no hay placer sin necesidad.

Jenesis,
organizadora de la Xcomp 2

Pronto, una obra de Mel Hython

por Jenesis

Y no sé si la expresión "ir al campo a darle la vuelta a un pinol" es muy popular entre la gente aventurera.

Para tal excursión solo se necesita, una manta que te aisle de la humedad del suelo, una pradera con algún árbol solitario de tronco grueso y lo más anatómico posible, un arroyo cercano en donde dejar algo de bebida y comida a refrescar, y absolutamente NADA que hacer.

Para dar la vuelta empiezas situando la manta en el lado oeste del tronco y cada par de horas la vas moviendo en el sentido de las agujas del reloj, hasta que a eso de las 9 de la tarde prácticamente le has dado la vuelta entera y ya es hora de volver a casa.

Por suerte este árbol, un abedul de tronco suave y brillante, es lo suficientemente grueso como para poder compartirlo con un invitado.

Las chicharras cantan histéricas mientras ambos contemplamos tumbados en la sombra el pasar de unas nubes algodonosas entre las ramas de nuestro blanco anfitrión. Pronto es la obra que Mel Hython ha presentado a la Xcomp, y aunque sé que Mel es cosmopolita por afición y decisión, le he invitado a disfrutar de la naturaleza del modo más sedentario posible.

Perezosamente, cojo una brizna de hierba y comienzo a hablar a Mel sin ni siquiera incorporarme...

Jenesis: Oye Mel, ¿es la primera comp experimental en la que participas?

Mel se posiciona comodamene apoyando la cabeza en un almohadón de genuino patchwork mientras observa como un petirrojo nos vigila desde un boj cercano. ..

Melhython: Sí, la primera nano, o x, etc...

Bueno, aunque nosotros considerabamos que la Minicomp era lo mismo, creo que la primera nano fue... casi una broma... con perdón.

Jen piensa que hay cosas que empiezan en broma y terminan muy en serio.

Jenesis: ¿Cuál es la parte experimental de "Pronto"?

Melhython: La parte experimental... uhm... no sé si entiendo muy bien la diferencia entre una cosa y la otra ¿me la explicas?

Jen hace volar a una mariposa que se ha empeñado en libar de una flor dibujada en la manta.

Jenesis: ¿Qué hace a "Pronto" diferente de una aventura "clásica" ?

Melhython: Bueno eso es fácil de ver... sin descubrir nada a nadie, lo que he intentado es cambiar la forma en la que se interactúa con la historia, que de alguna forma sea el 'jugador' (en este caso más que nunca haría falta otra palabra, como interlector) el que conforme la misma literalmente. Pero me he quedado a un cuarto de camino, y ya ha sido complicado para el tiempo que le he podido dedicar, unos tres días completos.

Mel cierra los ojos e imagina estár en la cima del pico que tiene justo en frente y que aún guarda celosamente algo de la nieve del pasado invierno

Jenesis: ¡Guao!

Melhython: No es para tanto, el I7 me resulta mucho más cómodo ahora que cualquier otra cosa que haya usado.

Jenesis: Pues el resultado ha sido fascinante... yo mientras la jugaba me preguntaba si era una historia con muchos finales o un monton de historias con un mismo final ¿cómo la definirías tú?

Pronto, una obra de Mel Hython

por Jenesis

Una marmota chilla como un pájaro del roquedo... eso es señal de que algo se ha movido en unos cientos de metros a la redonda, pero ni Mel ni Jen han sentido nada.
Melhython: Es una historia grande, de esas de 'saga', pero solo está 'apuntada' esquematizada en forma de pequeñas pinceladas. Fotos o escenas que me parecieron significativas, eso forma parte también del mensaje más que la historia en sí.
Jenesis: ¿Podremos verla tomar forma tal como te la planteabas hacer, en un principio?
Melhython: ¿Quieres decir como me imaginaba que sería el experimento formal completo?
Jenesis: Sí, eso es.

Ahora unas piedras de un canchal cercano, se precipitan al ser pisadas por un sarrio, las marmotas nunca chillan en balde.
Melhython: No, no creo, al menos no en el futuro próximo. Con este experimento he visto que es muy complicado en general, volveré a esta técnica cuando tenga una historia que realmente me lo pida... alguna cosa al estilo 'Memento', pero no en general... éstas son solo microhistorias y han requerido un montón de código que ni siquiera cabía en un .z5.
Jenesis: ¿Crees que la Xcomp puede animar a la gente a ver las conversacionales como algo distinto a los típicos juegos de aventuras?
Melhython: Tal vez, conmigo ha ayudado a que la termine sí o sí... :)... la verdad es que las palabras de Juanjo en el SPAC es lo que me forzó a hacer Pronto. Digamos que es una primera respuesta a su pregunta de qué queda si nos 'pulimos' los puzzles

Una ardilla de cola negra mira a los aventureros desde un abeto cercano al camino.
Jenesis: ¡Jajaja! Es una obra con un mensaje subliminal.
Realmente yo creo que tus creaciones actuales se alejan bastante del típico patrón aventurero.
Melhython: ¿Las actuales? eso ha sido una puñalada... :P
Jenesis: La verdad, es que he disfrutado mucho con tu aventura, y lo que es mejor, aún me queda mucho por descubrir y seguir disfrutando de ella. :D
Has conseguido que rejuegue una aventura despues de haber visto un par de veces la palabras "Has muerto". xDDD
Melhython: Ejem, si te refieres a Pronto, no salen esas palabras. :P

Jen se deja llevar por la siguiente nube que va dirección al puerto de la Glera, sus palabras apenas se oyen cuando dice...
Jenesis: Bueno... no sé si eran exactamente esas palabras, pero sí que el mensaje más o menos subliminal es ése.
Como siempre ha sido un placer conversar contigo, suerte en la comp.
*Pero nadie contesta, la mente de Mel se ha hermanado con una gota que resbala del helero de aquella cima y está bajando lentamente, escurriéndo por su ladera mientras acaricia la roca, hace retemblar las hojas de alguna planta alpina, y se una a otras hermanas hasta formar un hilillo de agua fresca y transparente....
Yo no sé si darle la vuelta a un árbol puede considerarse algo entretenido...
¿Qué pensáis vosotros?

Jenesis,
organizadora de la Xcomp 2

Puj, una obra de Jarel

por Jenesis



El hogar de nuestra caadiera sigue encendido, a pesar de que ya hemos superado el 40 de mayo, parece que no termina de llega el calor... y encima no para de llover... A este paso no va a haber verano, ya verás tú, el huerto empezará a dar cosecha cuando lleguen otra vez las nieves...
Al menos es una suerte que a mi invitado de hoy las caminatas por senderos montañosos no le sean extrañas, asíque imagino habrá salido de casa bien preparado.

Hoy nos visita en la CAADiera, el aventurero Jarel, ganador indiscutible de la última edición de los Hispanos, aunque hoy no vamos a hablar de eso...
Tengo delante mio a Jarel, y eso no es cualquier cosa, porque Jarel es un gran observador y además la máquina que procesa todos esos datos que capta del mundo exterior funciona a la perfección.
Jarel no mira... Jarel estudia.

Jen - Hola Jarel, bienvenido. :)
Jarel sonríe, sólo entonces atisbas esa chispa de humanidad que hay debajo de la máquina, Jarel es un gran tipo, ya lo creo. :)
Jen - ¿Alguien te ha preguntado qué significa “Jarel” ?
Jarel - Supongo que sí aunque no recuerdo. En cualquier caso, Jarel viene de Jarrel y Jarrel viene de Jarel, cuando quise ponerme como nick el nombre de un elfo del juego “Crystals of Arbórea” y me equivoqué. Luego lo arreglé. En aquella época las aventuras de Simarils, y las francesas en general, me gustaban por sus gráficos. Destacaban especialmente para mi gusto sobre los demás estilos. Y de ahí viene.
Jen - ¿Serías capaz de decirnos cuántas aventuras has publicado?
Jarel - Más de veinte seguro, incluyendo nanos.
Jen piensa que es una cifra difícil de superar, si tenemos en cuenta que además seguro que tiene unos cuantos _ proyectos en marcha.
Jen - Creo que no exagero si digo que eres el autor más prolífico del CAAD, y en este último año, has añadido unas cuantas más a tu cv aventurero; por otro lado veo que en todas tus aventuras hay un patrón común que se repite, te gustan los laberintos; te gusta la naturaleza y te gustan los puzzles, sobre todo los puzzles, eres un creador de puzzles nato. ¿Crees que la gente es injusta cuando te acusan de hacer aventuras demasiado difíciles de superar?
Jarel - Puede que no sean injustos, cada cual tiene sus gustos. A mí me gustan los retos, resolver pruebas de ingenio, pero soy consciente de que cuando alguien programa en ese sentido, por un lado puede haber gente que busque más una historia fluída, sin parones... y por otro lado, puede que incluso la gente que también gusta de resolver retos, no se sienta motivada por la falta de una buena historia previa que les incite la curiosidad, o por una mala programación de posibilidades ante soluciones alternativas, justificación de inviabilidades, o el entendimiento del parser de órdenes perfectamente lógicas.
Jen - ¿Habías participado anteriormente en alguna otra comp de tema experimental?
Jarel - Sí, en varias nanocomps, la primera me gustó especialmente por... ser la primera, y por la gran participación que hubo. Por aquella época, para los que éramos, hubo bastante movimiento en las inciativas de comps que salían. Y creo que fue fundamental para animar a la gente a hacer, además de hablar.
Jen - ¿Con qué te gusta experimentar cuando haces una obra de este tipo?
Jarel - Depende, el mismo hecho de experimentar conlleva probar cosas nuevas que no tengas muy explotadas, o perfeccionar lo que no has terminado de exprimir.
De todas formas, casi que aplico la misma filosofía si es una Xcomp o nanocomp como si no lo es: llevo a cabo la idea de turno, el proyecto que me apetezca realizar en ese momento. No soy de dedicar toda mi vida al estudio del gusano de tierra, de modo que cambio con frecuencia de actividad y objetivos; aunque más tarde los retome.
Jen - Entiendo... Otra cosa que cada vez se ve mas en tus aventuras, y que realmente manejas a la perfección es el tema multimedia ¿te veremos haciendo una aventura gráfica?

Puj, una obra de Jarel

por Jenesis

Jarel - Lo intenté en la época del Amiga, teniendo un lenguaje sencillo, pero con la pega de las limitaciones de memoria. En la actualidad creo que me llevaría demasiado esfuerzo el aprender lo necesario, de modo que por el momento no. Además, antes preferiría realizar otro tipo de juegos, como una aventura 2D tipo Another World con personajes de movimientos variados y realistas, y una fuerza de la gravedad creíble.
Jen - Hombre, pues sería interesante... :)
Jarel - Lo de la fuerza de la gravedad estaría relacionado con las inercias y velocidades de los movimientos, las caídas... etc. No quiero monigotes de movimientos toscos que planean por el aire, se detienen en seco sin inercia, o caen demasiado lento como si flotaran en un líquido.
Jen - ¡Guao! Pero eso ya sería un mundo simulado ¿no?
Jarel - Sólo de cara a los movimientos de los personajes.
Jen - Ajá.
Jarel - Un mundo 2D, con las limitaciones de un mundo 2D y de las localidades que hagas, pero en cuyo escenario los personajes se muevan como si fueran seres vivos sometidos a unas leyes físicas.

Jen - Y ahora preséntanos a tu última criatura "Puj". Yo leí en principio la descripción que mandastes a la Xcomp, y la verdad es que no entendí muy bien de qué se trataba hasta que no empecé a jugarla... es simplemente... ¡Increible! Explícanos que tiene de excepcional "Puj".
Jarel - Hablaré sólo de la parte del laberinto de los Puj, que es el proyecto original; lo otro fue un añadido de última hora. Lo más interesante creo que es la automatización de los límites en la malla.
Jen - Estamos hablando de una malla de localidades Â¿no?
Jarel - Una malla: una sola localidad donde entran y salen los objetos. La malla está mapeada en una matriz de flags que "coloreas" pintando de true lo que es sólido y de false lo que hueco (o al revés), y de este modo ya no te tienes que preocupar de nada más, los PSIS pueden consultar hacia dónde hay paso desde su posición y hacia dónde no, y mismamente tus salidas se adecúan a la situación del punto de la malla en el que te encuentres, consultando el mapa de flags.
Esto es útil para ventilarse de un plumazo zonas repetitivas de un juego: un bosque, un laberinto, una ciudad... que no necesariamente tengan que ser una gran extensión en cada uno de los puntos de la cual las salidas son todas las direcciones (excepto en sus límites).
Jen - ¿Es una librería la que se encarga de ello?
Jarel - No, es un código, aunque tampoco hay gran diferencia.
Jen - Sería interesante para la comunidad que lo fuera. :)
Jarel - Llevo reciclando el código de la malla desde casi mis principios con inform, cortando y pegando ¿Cuál es la diferencia con una librería?
Jen - Pues que el interesado no tiene que rebuscar en un código de una aventura, para conseguir esa funcionalidad.
Jarel - Bueno, cuando termine la Xcomp publicaré el código, será una librería de "copiar y pegar".
Jen piensa "¡Viva el copy&paste!" :)
Jarel - No está demasiado enmarañado, suelo dividir el código en varios ficheros y la zona de malla está en uno exclusivo, para no liar. Pero es un código en el que siempre hay que borrar cosas para poner otras, dependiendo de la aventura.
Jen - Y entonces lo de la visualización del mapa en la aventura ¿es el añadido?
Jarel - No, el añadido son las localidades primeras, el viaje hasta encontrar el valle de los Puj y la cueva
Jen - Yo me quedé alucinada de la visualización del laberinto, hablemos de ello.
Jarel - De acuerdo.
Jen - Es algo que no rompe en absoluto la magia de texto, es como una ilustración solo que en este caso la ilustración es animada, y además da información sobre lo que está ocurriendo en la aventura.
Jarel - Pues no has visto la del otro proyecto que tengo en marcha... esa sí que es animada.
Jen - ¡No me lo perderé!
Jarel - El mapa de Puj es muy sencillo, basta con usar la función de dibujar rectangulitos de Glk, un par de "for" e ir pintando consultando los flags para el mapa, y las coordenadas para ver si en ese punto hay un PSI o un jugador. En verdad no hay animación, los psis se pintan de casilla a casilla, en el otro proyecto sí que se mueven, se deslizan desde una posición a otra, entre su posición anterior y la actual.
Jen - Estoy deseando ver eso que cuentas. No he terminado de jugar "Puj", espero hacerlo esta misma semana, aunque tenga que pedirte que me pases una partida salvada justo después del laberinto. xDD
Jen visualiza en su malla mental todos ese puntito que siempre acaba cerrándole el paso..

Jen - La aventura realmente tiene buena pinta, acción, humor creo que va a gustar en general a todos. Hablando de otra cosa... eres una persona polifacética, mucho, pero hay un campo de la aventura en el que no te has adentrado con tanta profundidad como en otros... ¿te atreverías con una obra de caracter literario?
Jarel - Ahí me has dado, jeje. Soy muy visual -en verdad kinestésico- pero precisamente tenía pensado poner fín a mi abuso de gráficos...
Jen - ¿En serio?
Jarel - ...E intentar hacer cosas basadas exclusivamente en el texto. No pretendo escribir pomposas novelas, mi filosofía de "si se puede descibir con menos palabras, mejor" sigue en pié, aunque... no sé si podré resistirme.
Jen - ¡Jajaja!

Puj, una obra de Jarel

por Jenesis



Jarel - Quizá se cuelen gráficos de presentación o de escenas aisladas, pero intentaré que no; me restringen y me determinan mucho la historia, demasiado... llega un punto que te imaginas algo... y a la vez piensas "jo, y ahora me toca currarme el gráfico de esto... uff" :D
Jen - Entiendo, es mucho curro añadido, meramente estético por otro lado.
Jarel - Sí, y sobretodo que te condiciona.
Jen - ¡La imaginación al poder! ;)
Jarel - Intento hacer la ambientación que quiero con los gráficos... pero entonces el texto sobra.
A veces no me gusta el dilema entre el gráfico y el texto, parece que compiten a ver quién determina la ambientación y creo que gana el gráfico, y el texto se queda en un poco de información que necesita el jugador para interactuar.
En el caso de los gráficos de los 8 bits, creo que no pasaba eso, simplemente porque eran unos gráficos tan limitados... que no se podían comer al texto.
Jen - Yo creo, estaban más pensados como mero adorno, realmente no llevaban información.
Jarel - Igual que cuatro líneas puedes describir un lugar y el resto lo pone tu imaginación, un gráfico de esos tan "pobres" del pasado, tampoco te describe un lugar, también usas la imaginación... irremediablemente.
No ocurre lo mismo con un gráfico cuasifotográfico, que parece decirte "Hay esto, es así, ¿ves?".
Jen - Y es fácil que si pones mucho texto, acabe contradiciendo el gráfico, o que se vea recursivo, al mostrar ambos lo mismo...
Jarel - Eso es, parece que el gráfico te desanima a describir lo que ya se ve y es obvio, cierto.
Jen - Volviendo a Puj ¿has conseguido el objetivo que te planteaste al hacerla?
Jarel - No, o sí.
Jen - xDDD
Jarel - Vayamos por partes.
En lo referente al mapeado de la malla sí
En lo referente al sistema de combate con los puj, pues no era ningún objetivo porque no me gusta luchar en las aventuras conversacionales, salvo que sea una acción concreta de luchar. No esto de luchar luchar luchar.
Era sólo un experimento de movimiento de hordas y trasvase.
Jen - Entiendo...
Jarel - En verdad la parte que más me gusta del juego es la primera, la más sencilla en programación, el viaje.
Jen - Me acabas de chafar mi próxima pregunta. xD
Y la siguiente de la siguiente era... joe, ésa también la has contestado. xDDD
Te iba a preguntar sobre lo que menos te había gustado del resultado, que son las peleas Â¿no?
Jarel - Exacto, aunque matizo...
No me gusta, porque el jugador seguramente en lugar de pararse a pensar que existe la posibilidad de pasar sin luchar, organizando una estrategia, dé por hecho que esa zona se pasa luchando, lo que en la práctica significa que esa zona se pasa luchando y punto.

Puj, una obra de Jarel

por Jenesis

Jen - Yo intenté "evitar" la pelea, pero no lo he conseguido, al menos con el laberinto elegido.
¿Se puede evitar?
Jarel - Sí, es una combinación de elegir un buen laberinto y una buena ruta.
Jen - Yo es que elegí un laberinto con un pasillo laaargo y pocos cruces, por eso de si tocaba salir corriendo. xD
Jarel - Tampoco tengo hecho un ensayo sobre el laberinto óptimo, es un poco de suerte e improvisación.
Jen - La generación de laberintos es algo que habías usado ya antes Â¿no? o Â¿es también parte del experimento?
Jarel - No, lo de hacerlos in situ y concretos no.
Jen - Â¡Joe, entonces es otra cosa a añadir al valor experimental de la obra!
Jarel - En el proyecto original el laberinto era fijo, pero ya que tenía la automatización de los límites, pensé en sacarle más partido con un generador de laberintos.
Jen - Y vaya si lo conseguiste...
Jarel - Y de paso surgió la posibilidad de atravesar esa zona sin luchar, una vía alternativa de rebote, no planificada, porque sólo al testear me dí cuenta de que algunos laberintos daban la posibilidad de esquivar los combates. ;)

Jen - :)
Has dicho antes que siempre innovas en cada nueva obra sobre lo hecho en la anterior.
Entonces, ¿has participado en la Xcomp por que pasabas por aquí, o porque realmente piensas que merece la pena hacer algo y contribuir en ella?
En otras palabras... ¿qué piensas de la Xcomp?
Jarel - A ver, he participado porque ha surgido y tenía proyectos ya en marcha que encajaban; aunque cuando empiezo un proyecto no sé cómo va a terminar. De hecho el que tenía pensado presentar ha crecido tanto que me llevará más tiempo terminarlo, y finalmente he escogido este para la Xcomp.
La Xcomp me parece interesantísima, al igual que me parecía la Nanocomp, por la diversión de hacer cosas frescas y estrambóticas aunque no sean jugables como aventura.
Aunque quizá sería más auténtico esto en un proyecto realizado desde 0 con esa intención, no en mi caso, que eran proyectos al margen de cualquier concurso.
De hecho últimamente es primero el desarrollo de la técnica y posteriormente una aventura que encaje y aproveche ese código. Programo al revés... y no me gusta mucho eso, es parecido a lo de los gráficos, vas condicionado.

Jen - No lo veo yo as, el orden de los sumandos...
Jarel - Me entran dudas sobre si estoy haciendo una aventura para aprovechar esa técnica o estoy haciendo la técnica para servir a mis propósitos con una aventura.
Es como si construyes una escalera, y luego te quedas pensando... vaya, pues ya que tengo una escalera, voy a subirme a una tapia, por usarla...
Jen - No, estás creando sobre unos decorados prefijados, pero no creo que eso menoscabe el proceso de creación... al reves, lo enriquece. Es aprovechar los recursos para crear con ello.
Si fuera por eso... en vez de aventuras escribirías historias sin más y no usarias los recursos que te ofrece la tecnología.
Jarel - Bueno, es otra forma de hacer algo, en teoría nadie tiene por qué saber si fue antes el huevo o la gallina.
Un cantante... no recuerdo cual... dijo que a veces para escribir una canción ponía palabras en varios papeles, las lanzaba al aire, juntaba unas palabras y a raíz de eso formaba una letra.
Jen - Pues suena lindo. La inspiración se puede sembrar de muchas maneras. :)
Jarel - ... De cara al que escucha esa canción el proceso es invisible, y hasta puede imaginar que salió del alma del compositor, un mensaje que quería comunicar... cuando no hay nada de eso, sino que ha sido un proceso forzado.
Bueno, el compositor también pone de su parte, tal vez esas palabras le sugirieron un mensaje que sin ese apoyo no se le hubiera ocurrido.
Todo puede ser, sí... hasta me has convencido!! Jajaja!
Jen - Jajaja!
Jarel - "la inspiración se puede sembrar de muchas maneras"
Mira, ya no pienso como antes. :)
No mantengo lo que he dicho.
Jen - Pues es un placer hablar contigo, compartir ideas... y cambiarte alguna de ellas... XDD
Jarel - Muchas gracias Jen, ha sido una agradable conversación.

Acompaño a Jarel hasta la puerta y le deseo un buen viaje de vuelta casa, aunque algo me dice que su vuelta a casa no será inmediata. Seguramente se quedará en el primer cobijo que vea, pasará allí la noche con la esperanza de atisbar las estrellas durante la noche y al día siguiente se perderá en el primer bosque que encuentre; tal vez inspeccione algún agujero en la roca por si fuera una cueva sin explorar, o tal vez simplemente deambule sin más, observando... estudiando...

Jenesis,
organizadora de la Xcomp 2.

Entrevista a Laureyne

por Urbatain

Sobre el Museo poético Emmy, y más

Urbatain: Estoy aquí con Laureyne, autora del Museo poético Emmy, una aventura que... bueno, mejor que la describa ella misma. ¿Qué es el Museo Poético Emmy?
Laureyne: Es un homenaje a Emmy, un amor colombiano que falleció. Ante y durante su estada en el hospital le estuve escribiendo poemas. No me bastaba con tenerlos en un blog... tenía que hacer llegar los poemas de alguna otra manera... Antes ya había intentado programar un juego con los ellos. Se trataba de un corazón en el que el jugador podía leerlos con cada latido y con unas lluvias cristalinas que hacían una melodía dulce... Pero no lo acabé y tampoco sé dónde está el fragmento que programé.

Urbatain: Quizás ahora tienes la oportunidad de desvelar quién fue Emmy realmente, que enfermedad tuvo, entrar en detalles, etc, ¿O mejor dejarlo tal y como está?
Laureyne: Emmy había tenido un accidente automovilístico y quedó prácticamente inmóvil. Cuando me conoció quiso operarse para volver a moverse... y entonces se disparó un tumor cerebral. De todos modos lo que acabó con ella fue un simple paro respiratorio... Su hermana Lupe y los médicos no creyeron que la tos que tenía Emmy fuera grave... pero se equivocaron. De todos modos, si me lo permites, os dejaré leer aquí un poema que le escribí a Lupe sobre la muerte de su hermana y cómo nos sentíamos.
(ver poema "Píldora de la amargura" en página siguiente)

Urbatain: Ya has dado una retaila de detalles sobre quién eres en el foro, pero, ¿cómo conociste la aventura?
Laureyne: Hay un chico, no sé si es ciego, de la ONCE que crea aventuras conversacionales. Gracias a una chica que las jugaba, yo las conocí. Esto fue cuando tenía unos 16 años. Jugué a "En tierra bárbara", "Dunning Cross", "Interpol"... Yo quería programar también pero no tenía ni idea de cómo se hacía... Luego, hace ya bastantes años, vi el CAAD. Y hace más de un año y medio, quizá de dos, que programo...

Urbatain: ¿El museo Poético Emmy es tu primera aventura? ¿En ese caso cómo decidiste meterte en el mundo de crear aventuras?
Laureyne: No, yo ya programé bastantes. La primera fue "Las bragas de la abuela Petra", y siguieron "Esperanza Esperancis", "Emmy", "El verdadero Dios", "La casa del terror", "CumpleRoy"... Pero no sé dónde están (a excepción de "El verdadero Dios", que aún no sabía nada y por un punto y coma que me dejé y que no encontraba... la borré). Enteras tengo "El vagabundo", "La vieja Antonieta", "Delfina", "Museo Poético Emmy", "Cumpleaños" y "Porquinus Rosae". Fue Morgul, tras jugar a "Museo Poético Emmy", que me decía que la subiera al CAAD. Igual que me pide que participe a no sé qué concurso con un juego que tengo a medias donde aparece una momia (y también tengo por finalizar "Doña Floreada" y una de un payaso). O sea, yo ya estaba metida... pero no iba a participar...

Urbatain: Háblanos del desarrollo, con tus limitaciones naturales, ¿cómo programaste Emmy? ¿Qué hardware y software especial usaste?
Laureyne: Nada, como el resto. Lo único es que mi ordenador tiene el programa Jaws, pero yo, porque soy deficiente visual y auditiva, utilizo un aparato que se llama línea braille que me pasa a puntos lo que hay en pantalla. Pero lo programé como todos... a mano, con módulos y compilando.

Urbatain: Hablando de accesibilidad, ¿nos puedes comentar qué sistemas que hayas probado son más accesibles? Por ejemplo, ¿has probado Inform 7? ¿Hay algún impedimento que te gustaría mejorasen en infórmate para hacerte la vida más fácil?

Entrevista a Laureyne

por Urbatain

Píldora de la amargura

**Llegó la noche mucho antes de lo esperado...
Eran nubes negras que cubrieron el sol
y que sólo dejaban ver de vez en cuando
la luz de un relámpago o dos.**

**El suelo retumbaba con los truenos...
Allá a lo alto del acantilado
un solo roble se estremecía
resistiendo con esfuerzo al viento feroz.**

**Pasaron las horas y la lluvia caía...
El árbol se agitaba y triste veía
cómo se rompían sus ramas,
cómo se le iba la vida.**

**Y entonces pasó...
Un rayo partió el roble en dos
y una ráfaga aire furioso arrojó
ambas partes al abismo.**

**Se podía oír el crepitar del fuego
lamiendo la madera.
Podía oírse los lamentos
de dos almas casi gemelas.**

**El fuego se iba extendiendo
hasta unirse en un abrazo
y la lluvia que seguía cayendo
acabó por apagarlo.**

**No queda nada del gran árbol
y apenas si se reconocen
dos astillas carbonizadas
de lo que fue un robusto roble.**

**Dime, Lupe, ¿tal vez podremos
escribir con ellas nuestros nombres?
Sólo tiznan y ensucian
pero tienen alguna utilidad
o tal vez no tengan ninguna
pero se la podamos dar...**

**Nos arrancaron de raíz,
nos partieron en dos,
nos carbonizaron el alma,
nos ensuciaron el amor,
nos dejaron sin vida
y trataron nuestro corazón
como si fuera piedra curtida
que no sintiera el dolor...**

**Pero yo estoy...
... y tú estás.
Somos dos astillas carbonizadas
que fácil podemos flaquear
y deshacernos en una mano salvaje
que no nos sepa tratar,
es por eso que te lo digo...
YO ESTOY...
... y TÚ ESTÁS.**

Laureyne: Pues, hasta hace poco (hasta que me pusieron el último Jaws... que ya hice que me pusieran el que tenía), podía jugar a las Z5, pero ahora sólo puedo con Gluxe. Aunque esto no tiene que ver con Inform, por ejemplo, sino con el Jaws. De todos modos hay juegos, como “El abuelo Porretas” y otros (que no son de inform), que no están accesibles. Pero no es sólo del programa, tiene que ver el Jaws también. Y no, no probé la versión 7, si hablamos de los intérpretes.

Urbatain: Me temo que la mayoría de la gente programe en Glulx es poco probable, porque este sólo se suele usar para juegos intensivos en multimedia. La máquina Z es más portable, se puede correr incluso en una Game Boy de Nintendo. En ese caso te recomiendo que vuelvas a atrás con el JAWS o debe de haber algún problema de configuración interna del JAWS. Iba a decirte que Glulx y WindowsFrotz poseen la opción de lectores de voz, pero claro... es absurdo pues tú usas linea braille... o quizás el mecanismo es el mismo. Por si acaso, te pego un par de enlaces. Uno es una versión especial de Winfrotz pero enlazado con un lector de voz: http://www.binaryrevelations.com/iftts/index.php

Y este otro intérprete se llama Gargoyle. Es un multiintérprete, por tanto te servirá para ejecutar cualquier aventura de cualquier sistema de los más actuales: http://ccxvii.net/gargoyle/index.html

Laureyne: Los probaré. Mil gracias. Pero, de todos modos, no está de más hacer una copia de Glulx. A fin de cuentas sólo es compilar con un -G, nada más.

Urbatain: ¿Y en cuanto a aventuras? ¿Has jugado muchas? ¿Las encuentras accesibles?
Laureyne: Las jugué casi todas. De hecho me las bajé todas. Lo único es que ahora no puedo seguir jugando las de Z5, por eso en el foro pedí que las compilen también para Gluxe. Me gusta mucho jugar... Algunas son mejores que otras, pero eso no quiere decir nada... las juego igual, aunque tampoco quiere decir que las haya terminado todas, por supuesto.

Urbatain: Me comenta Morgul que te pregunte por la posibilidad de la comercialización de las aventuras. De ganar dinero con ellas.
Laureyne: Yo le comenté que por qué no se vendían... porque, como dije, Antonio Cortés las vende a través de la ONCE. Claro que las suyas son muy largas, pero en el CAAD hay extensas también... De todos modos no creo que sea la extensión lo que importe e igual se pudiera hacer un cd con el programa para jugarlas y con algunas aventuras. De todos modos, todavía estoy por averiguar cómo lo hace Cortés para venderlas. Cuando lo sepa yo os avisaré.

Urbatain: En cuanto a la cuestión monetaria. No vendemos porque esto es una tendencia artística. Lo hacemos por amor al arte, y aunque pudiésemos llegar a un acuerdo, poco probable, con la ONCE como Antonio Cortés, aún así aqui hay gente que jamás pagaría por algo del cual lo tienes en abundancia, de calidad y gratis, y por otro lado, la mayoría de los autores no venderían sus obras por principios. Además, yo mismo traté de hacer

Entrevista a Laureyne

por Urbatain

un contacto con la ONCE sencillamente para dar a conocer CAAD, dado el mayor nivel de distribución y convocatoria que tiene la ONCE, y la respuesta fué nula, sospecho yo, porque no había factor monetario de por medio. He de recordar que la ONCE no es una ONG, sino una empresa hecha y derecha.

Laureyne: Yo ya di a conocer el CAAD a la tiflotécnica Raquel. De todos modos lo voy a promocionar con los tiflos de Madrid.

Urbatain: Eso sería genial. Yo también traté de contactar a nivel local con la sucursal de la ONCE en mi pueblo, pero el mismo director tenía las manos atadas y ni siquiera pudo introducir el disquete de muestra que llevaba. Creo que es mejor promocionar a nivel local, u organizaciones de usuarios aparte de la ONCE. Cambiando de tema, ¿qué otros proyectos tienes?
Laureyne: ¿De juegos? Lo dije en otra pregunta, pero... por lo demás, que igual y a alguien le interese, escribo. Lo mío es la escritura y la programación. Hago páginas web, sí, pero ahora lo tengo algo abandonado. Lo que no abandono nunca es la escritura. Ahora mismo estoy con la novela "Jennie", que la propia Jennie me la hace escribir a presión (casi cada noche le tengo un capítulo para que lo lea)...

Urbatain: No dudes en pedir ayuda, no por tus limitaciones, sino por novata, en el Museo poético se nota que es tu primer juego (publicado), pero a la vez has logrado algo innovador, sencillo, los puzzles casi entorpecen el paseo por la poesía. Son lógicos, de lógica aventurera, pero no están desarrollados para que alguien que no conozca este mundillo pueda solventar fácilmente. Y creo que tú puedes arrojar una luz nueva a este medio con aventuras originales. Y bueno, principalmente, todo el mundo debería de testear sus juegos para que tengan una correcta jugabilidad.

Laureyne: No te preocupes que de ser necesario yo pregunto. Pero que me digan los errores, pues si fuera todo perfecto... no programaría.;)
Urbatain: Y no basta con preguntar, hablo de testeo, testear un juego antes de publicarlo, yo es que soy el que echa las broncas de testeo por aqui je, je. Aunque veo que has hecho muchos juegos, estos no han sido puestos ante el gran público (nosotros) y por tanto será evidente sus carencias, ergo... ¡Dale testeo!

Laureyne: Se suponía que primero las jugaría Morgul...

Urbatain: Bien entonces, en cuanto a tus proyectos, ¿veremos próximamente en CAAD alguna obra tuya nueva, o antigua por publicar?

Laureyne: Me da un poquito de cosa. Ya dije que Morgul casi me lo tuvo que suplicar.;) Pero puedo subir las que están... y si hay algún error que me avisen, porque ya dije que si fueran perfectas y no tuvieran fallos... no seguiría programando. De hecho, cuando Inform no me pelea al compilar echo de menos los fallos programativos.

Urbatain: Vale, pero yo te recomiendo que además de Morgul te busques un par de testers más, siempre que estés dispuesta a mejorar la aventura que vayas a sacar... Pues eso es todo, gracias por tu tiempo y esperamos ver pronto otra de tus obras.

Laureyne: Gracias a vos y saludos para todos.

El Clérigo Urbatain,
es autor de ficción interactiva.

El Espíritu de la Sidra

por Radin

El inicio de la aventura

En casa:

Después de introducirte en la historia (y descubrir la misteriosa desaparición de tu pareja), en el salón de casa descubres un extraño libro que te será muy útil en toda la aventura. En el suelo también encuentras un misterioso rastro que proviene de fuera de tu casa. Para salir primero tienes que ponerte tu abrigo, porque fuera hace mucho frío…

Delante de casa:

En el suelo sigues viendo un rastro que se dirige a tu garaje, y también ves un vehículo aparcado de los que se usan para limpiar las calles. Si lo examinas descubrirás dentro, encima del asiento, un manojo de llaves de diferentes instalaciones de tu municipio que necesitarás más adelante. La ventanilla está entreabierta pero no te cabe el brazo para conseguir las llaves ni consigues abrir la puerta de ninguna manera, así que sigues el rastro líquido hacia tu garaje…

En tu garaje:

Cuando abres el portón de tu garaje descubres algo terrorífico, inexplicable… un duendecillo de aspecto rarísimo. Te desmayas. Cuando recobras el sentido, el extraño ser te habla y te tranquiliza (dentro de lo que cabe). Si hablas con él te explicará de dónde ha salido y qué le ha sucedido a tu desaparecida pareja…

Si sigues hablando con él te explicará que gracias a un conjuro del extraño libro que encontraste en tu salón puedes invocar al Hipogrifo (un mitológico ser que puede ayudarte), pero que lo debes hacer desde un punto elevado. Aquí en el garaje hay 3 objetos que puedes coger: un martillo, un hilo de nylon y un pequeño hierro torcido.

En la base de la torre del agua:

Decides subir a la torre del agua de tu municipio (la construcción más alta de los alrededores) para invocar al Hipogrifo, pero una verja cerrada con un candado te impide el paso a la escalera que sube a la parte superior de la torre. Si intentas cargarte el candado a lo bestia verás que en esta aventura prima la inteligencia y las astucia frente a la brutalidad ;) (si lo intentas con el martillo y lo pierdes no te preocupes porque este objeto es un "redherring" o sea, que no vale para nada). Recuerdas que dentro del vehículo de limpieza municipal que hay aparcado delante de tu casa viste un manojo de llaves que seguro abrirán muchas de las instalaciones de tu pueblo, así que se te ocurre atar el hilo de nylon al pequeño hierro torcido para hacer un improvisado aparejo con el que poder "pescar" el manojo de llaves (cogiéndolo con el gancho que has creado). Una vez lo tengas, ya puedes ir a la base de la torre y abrir el candado que te impedía el paso hacia la parte superior de la torre.

En lo alto de la torre:

Desde aquí arriba consigues invocar al Hipogrifo y aparece ante ti este extraordinario ser. Si hablas con él te dirá dónde está tu amado y te ofrecerá llevarte hasta ahí. Monta en él y te llevará derechita al inicio de tu búsqueda.



La búsqueda de tu amado y el enfrentamiento con el Sumicio

En el nido de un águila gigante:

Dentro del nido, aparte de los enormes huevos de águila que ni se te ocurre tocar, encuentras una pluma que te será de utilidad más adelante. El nido está lleno de restos, barro, etc. Si examinas los huesos que hay en el suelo descubrirás entre ellos una pequeña linterna.

En el sendero:

Aquí encuentras una calavera de cabra que te irá de maravilla para solucionar un problema que se te planteará en el futuro.

En los cortados del despeñadero:

Si exploras el terreno hacia el oeste llegarás a esta localidad, en la que te llaman la atención un antiquísimo pozo y un árbol seco que se encuentra a su lado. Si examinas el árbol descubrirás que es un manzano (ahora muerto y seco), y que sus raíces van directas hacia el pozo. Si examinas el pozo descubrirás que es de la época romana y que está completamente seco. También te percatarás de que las raíces del árbol atraviesan (a la altura del suelo) la pared del pozo y se internan hacia su fondo. Intentas bajar (o entrar) al pozo pero las paredes son tan resbaladizas que crees que caerías a una muerte segura, así que bajas agarrándote a las raíces hasta que tocas suelo firme y seco bajo tus pies.

Dentro del pozo:

Examinas las rocas sobre las que te encuentras y descubres que una tiene una forma perfectamente rectangular… se trata de una antigua tablilla romana donde hay una especie de listado cincelado. El listado que tiene escrito te será de vital importancia.

El Espíritu de la Sidra

por Radin

Si examinas la pared descubrirás que varias raíces la atraviesan y que hay una zona con una mancha de musgo verde y húmedo que te sorprende encontrar por lo seco que está todo lo que te rodea. No puedes hacer nada con él (de momento) así que decides subir otra vez a la superficie y volver a la localidad "el sendero" para proseguir tu exploración.

En el bar de Asiegu:
Hablas con el anciano que te explica dónde se encuentra el ser que se llevó a tu pareja (hacia el oeste, en las cuevas). Cuando sales del bar (en la localidad de "Asiegu de Cabrales") descubrirás un pequeño sendero que va en esa dirección (oeste) y que antes te había pasado inadvertido.

En la entrada de la cueva:
Aunque no ves a nadie notas que no estás sola… Si intentas entrar en la cueva descubrirás un ser casi invisible que te atacará e impedirá que entres a la cueva. Es el Sumicio un maléfico ser esbirro del Ojáncano (la personificación del mal y el ser maligno más poderoso de estas tierras). El Sumicio te dice que tu amado está dentro de la cueva, en manos de su amo el Ojáncano, y que va a ser sacrificado en breve para cumplir unos oscuros propósitos. Vuelves al bar para preguntarle al anciano cómo conseguir entrar a la cueva.

En el bar de Asiegu:
Hablas otra vez con el anciano y le preguntas cómo librarte del molesto Sumicio. El viejecito empieza a contártelo pero se queda "embotado" por segunda vez y ahora sin rapé para estornudar, así que no puede continuar hablando. Es en este punto cuando tenemos que usar la pluma que encontramos en el nido para hacerle cosquillas al anciano en su nariz. Con esto conseguiremos que el anciano estornude, "desatascándose" y pudiendo seguir hablando contigo. Te explica que para librarte del Sumicio tienes que darle harina de trigo mágico, y para conseguirlo te da una jarra y unas semillas para que las plantes en un lugar fértil y las riegues con agua sagrada.

En el sendero:
Plantas aquí las semillas (recordabas haber visto aquí unos antiguos campos de cultivo abandonados), y empiezas la búsqueda de agua sagrada para regarlas. Desde esta localidad, ahora escuchas una especie de lloriqueo que proviene del bosque que se encuentra hacia al este.

En el claro del bosque:
Aunque de momento no es necesario para la aventura, puedes ir ahora al bosque para descubrir que el quejido proviene del claro del bosque. Ahí encuentras a un zorro rojo con una pata atrapada en un cepo de caza. Si abres el cepo liberarás al zorro y éste se adentrará en la espesura del bosque para traerte un cuerno hueco como agradecimiento.
Si examinas el cuerno verás que tiene un agujerito en la punta (como si fuera una trompetilla) y descubrirás que si soplas con él (sólo desde el claro del bosque), el zorro volverá a aparecer y te seguirá allá donde vayas (durante unos cuantos turnos) como si quisiera devolverte el favor que le hiciste. Más adelante ya verás cómo puede ayudarte, pero de momento, cuando el zorro te sigue por las diferentes localidades va haciendo cosas que suelen ser sutiles "pistas" de dónde encontrar objetos o de cómo solucionar ciertos puzzles de la aventura…

En el Bar:
Has intentado llenar la jarra que te dio el anciano con las diferentes aguas que vas encontrando, para regar las semillas que plantaste en el sendero, pero te das cuenta que eso no sirve absolutamente de nada, ya que el trigo mágico no brota instantánea y mágicamente, como te dijo el anciano...
Así pues decides ir a hablar otra vez con el viejo para que te explique cómo conseguir agua sagrada: el anciano empieza a explicarte dónde conseguir el agua sagrada pero a mitad discurso ¡le entra un terrible ataque de hipo! y no consigue hablar contigo. Como nadie más puede ayudarte, intentas (con todos los métodos que conoces) ayudarle a superar el hipo, pero te das cuenta que sólo funcionará el más radical: mientras el viejecito dormita, te pones la calavera de cabra (la que encontraste en el sendero) como si fuera una máscara de carnaval y cuando el viejecito abre los ojos... le pegas un susto de muerte y... le curas el hipo. Una vez superados sus problemas "respiratorios", te explica que para conseguir el agua sagrada que estás buscando, debes ir al lago Enol y pedir la ayuda de la Dama del lago, que se encuentra en el centro del lago y sólo saldrá a la superficie si la halagas adecuadamente.

En el santuario de Covadonga:
Al sur de Asiegu y al oeste del lago encuentras la entrada al santuario de Covadonga (el enorme portón de entrada está cerrado y no puedes abrir de ninguna manera), pero delante suyo descubres un ramo de flores que alguien dejó allí como ofrenda. Lo coges porque se te ocurre que te pueden servir para halagar a la Dama del lago.

En el lago Enol:
En medio de la quietud y la soledad del lago, se te ocurre que si lanzas el ramo de flores dentro del agua quizá la Dama del lago se sentirá halagada. Lanzas el ramo con todas tus fuerzas pero queda a pocos metros de la orilla sin que suceda nada. Crees que si el ramo hubiera llegado al centro del lago tu idea sí hubiera tenido éxito.
Recapacitas sobre cómo puedes hacer llegar el ramo al centro del lago, y recuerdas las ondas que ha creado el ramo al caer en las tranquilas aguas. Si pudieras tirar algo pesado dentro del agua justo antes del ramo, las ondas que crearías en la quieta superficie empujarían el ramo hacia el centro. Recuerdas las rocas que viste en la entrada de la cueva (donde está el Sumicio) y te diriges hacia allí.

En la entrada de la cueva:
En los laterales de la entrada de la cueva ves unas enormes rocas (imposibles de cargar), pero al examinarlas descubres una más pequeña de un tamaño adecuado y un peso que sí puedes soportar. La coges y te diriges otra vez al lago.

En el lago Enol:
Compruebas que las flores siguen flotando en el lago y lanzas la roca dentro del agua. Como habías planeado, las ondas que produce tras hundirse, empujan el ramo de flores hasta el centro, provocando un milagroso efecto:

El Espíritu de la Sidra

por Radin

las aguas del lago se separan dejando un caminito que llega hasta el centro, donde ves a la Dama del lago, justo en el punto donde se abre un pasaje que se adentra en las profundidades de la tierra.
Hablas con la Dama del lago y te dice que el pasaje subterráneo que tienes delante te conducirá hasta la fuente que emana el agua sagrada (que se encuentra dentro del santuario de Covadonga), pero te recuerda que el pasaje es un peligroso laberinto con un problema añadido: no podrá contener las aguas durante mucho tiempo ya que los continuos ataques de los seres malignos de la zona la debilitan…
Enciendes la linterna que encontraste entre los huesos del nido y te adentras en el pasaje subterráneo. Recuerda llevar la jarra encima para poder transportar el agua sagrada cuando la encuentres.

Dentro del laberinto:
No te entretienes porque el nivel del agua sube rápidamente (recuerda lo que te dijo la Dama del lago), y puedes llegar a ahogarte (aunque no resulta tan fatal como pudiera parecer). En las paredes de algunas cavernas vas encontrando pistas en forma de unas siglas que representan una serie de puntos cardinales que marcan un "camino a seguir". Algunas son falsas y otras descubres que sí te son muy útiles):
Las inscripciones que encuentras escritas en carboncillo te conducen hasta el esqueleto de una especie de guerrero (que al parecer es quien las hizo). Examinas su esqueleto y encuentras una piedra con forma de prisma que tiene una inscripción en una de sus caras. La coges, en el futuro descubrirás lo importante que son estas piedras…
Las inscripciones que están talladas directamente en la pared de roca te conducen hasta otro esqueleto con colmillos y unas enormes garras con las que imaginas talló las letras en la roca. Examinas sus restos y encuentras otra piedra similar a la anterior pero con forma de tetraedro.
Las inscripciones escritas con sangre seca son pistas falsas que te llevarán de nuevo a la entrada del pasaje subterráneo.
Las inscripciones escritas con una especie de material fosforescente te llevan a la salida del laberinto, al leer la inscripción que reza: "XYZZY" se abre una salida en la pared y sales al jardín del santuario de Covadonga.
Vagando por el laberinto quizá encuentres una caverna que tiene una extraña estalagmita "luminiscente" cuya importancia descubrirás más adelante. Si examinas las paredes verás que en una de ellas asoma la punta de una húmeda raíz…

En el jardín del santuario de Covadonga:
Aquí por fin encuentras la fuente de los 7 caños que emana la famosa agua sagrada. Llenas la jarra de agua sagrada y sales por el portón (es el mismo que viste antes desde el otro lado, el de la localidad "el santuario de Covadonga"). Te diriges hacia el norte para regar las semillas que plantaste en el sendero.

En el sendero:
Riegas las semillas que tenías plantadas con agua sagrada e instantáneamente brota el trigo mágico ante ti. Lo coges y te diriges a la rueda de molino que viste en Asiegu de Cabrales.

En Asiegu:
Metes el trigo dentro del molino y te pones a "molerlo", obteniendo así la preciada harina mágica. La coges y te diriges inmediatamente a la entrada de la cueva para dársela al Sumicio (tal como te explicó el anciano del bar).

En la entrada de la cueva:
Le das la harina mágica al Sumicio y como no puede cogerla porque cae por el agujero que tiene en la palma de su mano, huye despavorido y te deja por fin la entrada libre a la cueva donde se encuentra el temible Ojáncano.



Los dos siguientes capítulos de la solución:
"La lucha contra el Ojáncano y el rescate de tu amado" y
"La Xana y la maldición de las piedras de estandarte"
pueden seguirse en el orden que se quiera, sin hacerlo (si no se quiere) en el mismo orden en que se encuentra aquí escrito...

La lucha contra el Ojáncano y el rescate de tu amado

Dentro de la cueva:
Al entrar descubres al Ojáncano y a tu desdichada pareja inconsciente encima de un altar. Intentas hablar con el monstruo pero te corta y te explica sus oscuras intenciones. Si continuas hablando con él te revelará algo sorprendente sobre tu amado. Intentas rescatar a tu pareja o atacar al Ojáncano, pero te ataca brutalmente y no puedes acercarte a él. Consultas en el Bestiarium el término "Ojáncano" y lees que su punto débil reside en su barba. Hay un dicho popular sobre eso:

El Espíritu de la Sidra

por Radin

"Ojalá te quedes ciegu, Ojáncanu malnaciú, pa arrancarte el pelo blancu y te mueras maldeciú".

Intentas acercarte a su barba pero el monstruo te ataca y te hace retroceder. En esta desesperada situación recuerdas el capítulo de la Odisea en la que Ulises estaba preso en la gruta de Polifemo, (y de cómo cegó al Cíclope para dejarlo indefenso y huir con sus hombres)… una idea asalta tu cabeza y sales de la cueva en dirección al río.
En el recodo del río:
En el recodo del río hay un espeso cañizal en el que crees que encontrarás lo que necesitas para cegar al Ojáncano… intentas coger una caña pero están muy aferradas dentro de la tierra. Consigues arrancar una afilada caña y te diriges otra vez hacia el interior de la cueva.

Dentro de la cueva:
Como el Ojáncano sólo tiene un enorme y malicioso ojo, le lanzas la caña (si intentas acercarte para clavársela te atacará) con la intención de dejarlo completamente ciego y ¡lo consigues!, pero el enfurecido monstruo convierte su bastón en una enorme víbora que viene directa hacia ti. Sales de la cueva antes de que la serpiente te inyecte su veneno y recuerdas que en la descripción del Ojáncano en el Bestiarium leíste que la víbora es uno de los animales "amigos" del Ojáncano, mientras que hay algún otro animal enemigo suyo (si has estado con el zorro por los cortados del despeñadero quizá hayas visto cómo el zorro perseguía una serpiente para darle caza…). Decides soplar por el cuerno (tanto si lo haces dentro de la cueva como si lo haces en el claro del bosque y luego te desplazas con el zorro hasta el interior de la cueva) el resultado es el mismo: el zorro acude a tu llamada y al ver a la víbora la mata con una facilidad pasmosa y se va con su presa en las fauces.

Ahora el Ojáncano está desvalido y sólo (aunque no se ha dado cuenta) y aprovechas para acercarte a él y examinar su barba (donde reside su punto débil). Encuentras un largo pelo blanco en medio de la barba que arrancas de un buen tirón y… el Ojáncano cae fulminado convirtiéndose en un montoncito de polvo.
Examinas el montón de polvo y dentro encuentras un pequeño cono de piedra con una inscripción en su base (es una de esas misteriosas piedras que ya descubrirás para qué te servirán).
Corres a recatar a tu amado pero cuando por fin despierta, descubres apenada que está totalmente "catatónico" y que es sólo una triste sombra de lo que fue. A partir de este momento, tu amado te seguirá allá donde vayas como si fuera un autómata…

Desde el sendero descubrirás la silueta del Hipogrifo volando encima de vuestras cabezas, y si subes otra vez al nido y lo invocas podéis montar en él y volver a casa, pero este no es un final "bueno", porque tu pareja no será jamás la persona que era, y piensas que si hay alguna solución a su catatónico estado, esta debe encontrarse aquí…

La Xana y la maldición de las piedras de estandarte:

Hay tres maneras para provocar que la Xana se "manifieste":
- Si te "ahogas" en el pasaje subterráneo (ya que te rescata en última instancia).
- Si consultas el término "Xana" o "Xanino" en el Bestiarium después de que el Ojáncano te haya explicado que tu amado es un Xanino.
- Si hablas con la Dama del lago con tu catatónica pareja presente y aún no sabías nada sobre las Xanas ni los Xaninos.

En el recodo del río:
En cualquiera de los 3 casos en "el recodo del río" oirás una voz femenina canturreando (aunque no veas a nadie). Como ya te habrán dicho o como ya habrás leído en el Bestiarium, para invocar a la Xana deberás mojar su "alma" con agua del lago Enol.
Si examinas la superficie del río descubrirás con estupor que refleja la imagen de una joven peinándose sus cabellos, aunque por mucho que miras no ves quién la está proyectando. Llenas la jarra que te dio el viejo con agua del lago Enol y la vacías sobre el reflejo que hay en la superficie del lago… la Xana aparecerá ante ti.

Hablas con ella y según la situación, la conversación irá por estos derroteros:
Si aún no te lo había explicado el Ojáncano, la Xana te revela el misterio que pesa sobre tu pareja.
Si ya has hablado con ella sobre el misterio del origen de tu pareja o ya lo has rescatado (aunque esté sumido), te dice que no puede ayudarte a "curar" a tu amado pero te revela que hay una leyenda (aunque te remarca que sólo es una leyenda y que quizá no sea cierta) en esas tierras sobre una extraña maldición, un terrible pacto entre los seres maléficos y un ejército invasor hace ya más de 2000 años… y que quizá eso pueda tener algo que ver con el actual estado de tu acompañante.

En este punto, y si has sido lo suficientemente perspicaz relacionarás las piedras con inscripciones grabadas, con la tablilla romana que las lista, (y con los otros restos romanos). Como supones que las piedras tienen algo que ver con esa leyenda, le muestras (o le das) cualquiera de las misteriosas piedras a la Xana y esta se sorprende de tu hallazgo y te pasa a explicar la leyenda que antes sólo creía un mito olvidado y ahora le has demostrado que es cierta…

Si no se te ocurre mostrarle una de las piedras a la Xana, quizá consultes el término "leyenda" o "maldición" en el Bestiarium. En su índice descubrirás que hay cientos de leyendas y maldiciones, y lees por encima el nombre de algunas (entre las que ves que hay una sobre unas misteriosas piedras…). A partir de ese momento si estás en la misma localidad que la Xana con una de esas piedras en tu inventario, ésta no parará de lanzarte inquietas miradas a uno de los objetos que llevas encima…Como ya sabes, sólo tendrás que mostrarle (o darle) una de esas piedras a la Xana y te explicará la "leyenda de las piedras de estandarte":

La Xana te dice que esa piedra formó parte (era la base de la empuñadura) del estandarte de una legión del Imperio romano, y te explica que, hace más

El Espíritu de la Sidra

por Radin

de 2000 años, el último reducto de guerreros cántabros y astures que aguantaron la invasión del Imperio romano luchó ferozmente contra las legiones hasta que fue desplazado a un sitio muy cercano al que os encontráis. Sólo gracias a un terrible pacto que los invasores forjaron con los seres malignos de esas tierras, consiguieron reducir y rodear por completo a los fieros guerreros cántabros.
El druida que acompañaba a los asediados, creó una sima tan profunda que jamás nadie podría llegar a su fondo. Allí los últimos guerreros se suicidaron lanzándose al vacío con el oro que habían salvaguardado, con el estandarte de una de las 7 legiones que Roma envió para subyugarlos y con el juramento de que cuando alguien lanzase dentro de la sima los 6 estandartes restantes (cosa que les demostraría que las todas las legiones han sucumbido), sus almas saldrán de la sima y acabarán con todos los seres malignos de esas tierras…

Si sigues hablando con ella te advertirá de que una de las piedras la guardan ellas, pero que no te la darán hasta que hayas tirado dentro de la sima las otras 5 piedras de estandarte perdidas. La explicación es que el Imperio romano encargó hacer unas copias, unas piedras falsas (muy peligrosas) a los seres maléficos, y aunque las encontraron todas, ahora ya ninguna de las pocas Xanas que sobreviven sabe cuál de todas las piedras que guardan es la que realmente formó parte de un estandarte romano…

En el claro del bosque:
Desde este momento en la localidad de “El claro del bosque”, donde antes sólo veías unos arbustos, verás entre la maleza la entrada a la boca de la sima donde tienes que ir tirando todas las piedras de estandarte para así terminar con la maldición. Las piedras de estandarte las podrás encontrar repartidas por todas las localidades del mapeado, y cada una de ellas lleva una inscripción grabada:
Como ya sabes, dos de ellas se encuentran dentro del pasaje subterráneo (las encontrarás examinando los 2 esqueletos).
Hay otra (un cono) que se encuentra “clavada” dentro del cuerpo del malicioso Ojáncano, y sólo cuando acabes con él podrás encontrarla examinando el montoncito de polvo en el que acaba convertido el monstruo.
Otra está en el mismo río donde hablas con la Xana (es una esfera que está entre los guijarros de la orilla del río).
La última que queda (y que resulta más difícil de “extraer”) es un cubo rectangular que forma parte (como un adoquín más) de la antigua y descarnada calzada romana que se encuentra en el claro del bosque. Si intentas cogerlo, rascar el aglomerado que lo une a los otros adoquines, mojarlo, etc. te darás cuenta de que no puedes tú sola, así que soplas otra vez el cuerno que te dio el zorro e inmediatamente acude a ti. Ahora si intentas cogerlo, el zorro escarbará hábilmente con sus poderosas garras y podrás sacar el cubo para tirarlo dentro de la sima.

En la sima de las almas:
Aquí podrás lanzar las cinco piedras de estandarte que has recogido. Cada vez que lanzas una oyes un apagado jolgorio que proviene del fondo de la sima, y cuando tiras la quinta (la penúltima, porque la última que falta es la que guardan las Xanas) las almas de la sima empiezan a repetir una y otra vez un tétrico mantra: VIC-TRIX, VIC-TRIX…

En el recodo del río:
Si vuelves a hablar con la Xana, ésta te dice que ya has tirado las 5 piedras a la sima y te da las 6 desgastadas piedras que guardan desde hace siglos para que decidas (con tu astucia y perspicacia) cuál es la verdadera y la lances dentro de la sima. También te avisa que si por error lanzas una de las piedras falsas las consecuencias serán funestas…

En el fondo del pozo:
La tablilla que encontraste en el fondo del pozo romano tiene mucha importancia para poder acabar con la maldición de la sima, es una especie de “piedra roseta” que te permitirá adivinar cuál de las últimas piedras que te da la Xana es la verdadera. Si la examinas verás que tiene grabado el siguiente listado:

Legio XIV AUGUSTA
Legio VI HISPANA
Legio I GEMINA
Legio IV MACEDONICA
Legio II VALERIA
Legio XII VICTRIX
Legio VII ALAUDAE



Como ya habrás descubierto, las inscripciones que estaban grabadas en las piedras son las mismas que están listadas después de un número romano en esta tablilla, y corresponden a las 7 legiones que envió Roma para conquistar las tierras cántabras y astures. Cada vez que tires una de las piedras dentro de la sima, su nombre cincelado en la tablilla ¡se llenará de sangre! siguiendo un macabro y riguroso orden.

Con tu inteligencia y sagacidad, descubres el misterio de las piedras de estandarte: La forma geométrica de cada una de las piedras tenía un significado. Así pues, cada legión llevaba un estandarte con una piedra que tenía el mismo número de caras que el número de la legión. Por ejemplo, la Legio I Gemina llevaba el estandarte con la piedra esférica en su base (que sólo tiene una cara), la Legio II Valeria (que tenía forma de cono... 2 caras), la Legio VI Hispana un cubo (6 caras)…

En el recodo del río:
Como las almas del fondo de la sima te están pidiendo la piedra de estandarte “XII VICTRIX” piensas que la piedra correcta será la que tenga una forma geométrica con 12 caras. Entre todas las piedras que te ofrece la Xana coges el dodecaedro y te vas a la sima para lanzarlo dentro.

En la sima de las almas:
Lanzas el dodecaedro y compruebas que tu decisión ha sido acertada… termina la maldición de las almas (que salen de la sima para desterrar para siempre a los seres malignos de esas tierras y para poder descansar en Letavia), y consigues un fantástico tesoro (que coges, claro está).

El Espíritu de la Sidra

por Radin

Las manzanas mágicas y la conclusión de la aventura:

En el recodo del río:
Vuelves a hablar con la Xana y te insinúa que quizá las manzanas mágicas sí podrían devolver a tu pareja a su estado normal, pero que ya nadie sabe nada de ellas. En ese momento la Xana se despide de ti y ya no va a mostrarse más en la aventura.
A estas alturas de aventura podrías subir otra vez al nido del águila gigante e invocar al Hipogrifo para volver a casa, pero este tampoco es un final "bueno", porque aunque tengáis el tesoro, si os vais tu pareja no será jamás la persona que era…

En el fondo del pozo:
Al bajar descubres que el antes verde y resbaladizo musgo que había en la pared ahora está seco y negruzco. Si tiras de él, consigues arrancarlo (aunque te das un golpe en el intento), oyendo una especie de derrumbe al otro lado de la enladrillada pared donde se encontraba, y te muestra un pequeño agujero por el que ves una débil y tintineante luz. Si ya habías visitado la localidad del pasaje subterráneo que tiene una estalagmita luminiscente en el centro de la sala quizá empieces a sospechar que esa luz que ves por el agujerito de la pared del pozo puede tener alguna relación con la extraña estalagmita…

En el lago Enol:
Hablas con la Dama del lago y esta te dice que con los seres malignos "expulsados" ya puede mantener abiertas las aguas del lago todo el tiempo necesario y que por tanto dentro del laberinto ya no irá subiendo el nivel del agua. También te explica la historia de las manzanas mágicas, y te dice que quizá pudieran ayudar a tu pareja pero que nadie sabe dónde se encuentran. …

En el pasaje subterráneo:
Te internas en el pasaje subterráneo (con más tranquilidad) y vas a la localidad que tiene la estalagmita luminiscente. Descubres que una parte de la pared (justo donde asomaba la puntita de una húmeda y resbaladiza raíz) se ha derrumbado, dejando a la vista una enladrillada pared, atravesada por la misma raíz, pero ahora reseca y de un palmo.

Empiezas a relacionarlo todo:
El derrumbe que oíste al arrancar el musgo de la pared del pozo y la luz que veías por el agujerito entre los adoquines.
La pared adoquinada que tienes ahora frente a ti.
La extraña estalagmita luminiscente que tienes a tus espaldas.
El musgo de la pared del pozo seco (que cuando la Dama del lago no podía retener permanentemente las aguas estaba verde y húmedo y una vez terminada la maldición pasó a estar seco y negro).
El seco y muerto manzano (de la localidad de "los cortados del despeñadero" cuyas raíces se metían dentro del pozo e iban hacia su fondo.
Las rocas que se lanzaron al fondo del pozo para cegarlo intencionadamente.
Las manzanas mágicas…

Crees que todo esto tiene una relación y que lo que hay tras la pared adoquinada que tienes ante ti es el fondo del seco pozo romano al que antes bajaste por las raíces del manzano seco.
Estiras con todas tus fuerzas la raíz que atraviesa la pared de adoquines y consigues que los que la rodeaban caigan hacia dentro, dejando un agujero de por el que ahora pasa una fuerte corriente de aire que denota claramente que se comunica de alguna forma con el exterior.

Para comprobar tu teoría, metes la cabeza dentro del agujero (o examinas dentro de él) y descubres que estabas en lo cierto… ves el interior del pozo romano, justo encima del sitio donde el "tapón" de rocas lo ciega.

Ahora ya crees saber de dónde provenían las manzanas mágicas: las raíces del manzano fueron poco a poco buscando el agua del pozo, y esta, (debido a que estaba en contacto con el extraño material fluorescente de la estalagmita del pasaje), no era un agua común y dotaba de unas propiedades extraordinarias a los frutos que brotaban del milagroso árbol… las manzanas mágicas. Posteriormente alguien, por razones que aún desconoces, cegó el pozo y "secó" el manzano, pero crees que si le pides a la Dama del lago que vuelva a llenar el pasaje subterráneo, el agua (a través del agujero que acabas de hacer en la pared adoquinada) se comunicará otra vez con las raíces del manzano seco y quizá…

En el lago Enol:
Hablas otra vez con la Dama del lago y le pides que vuelva a llenar el pasaje de agua. Ésta te obedece y se despide de ti, sumergiéndose otra vez en las aguas mientras el caminito que apareció en el lago vuelve a cerrarse. Te vas a los cortados del despeñadero…

En los cortados del despeñadero:
Al entrar en la localidad descubres asombrada que de una de las secas ramas del manzano ha brotado una carnosa manzana roja. La coges y oyes una voz a tus espaldas. Es el anciano del bar de Asiegu, pero ahora parece una persona totalmente diferente… Hablas con el anciano y te explica que es descendiente del último druida astur. Tras esto te cuenta por qué los romanos cegaron este pozo y confirma que tu teoría acerca de las manzanas mágicas era cierta.

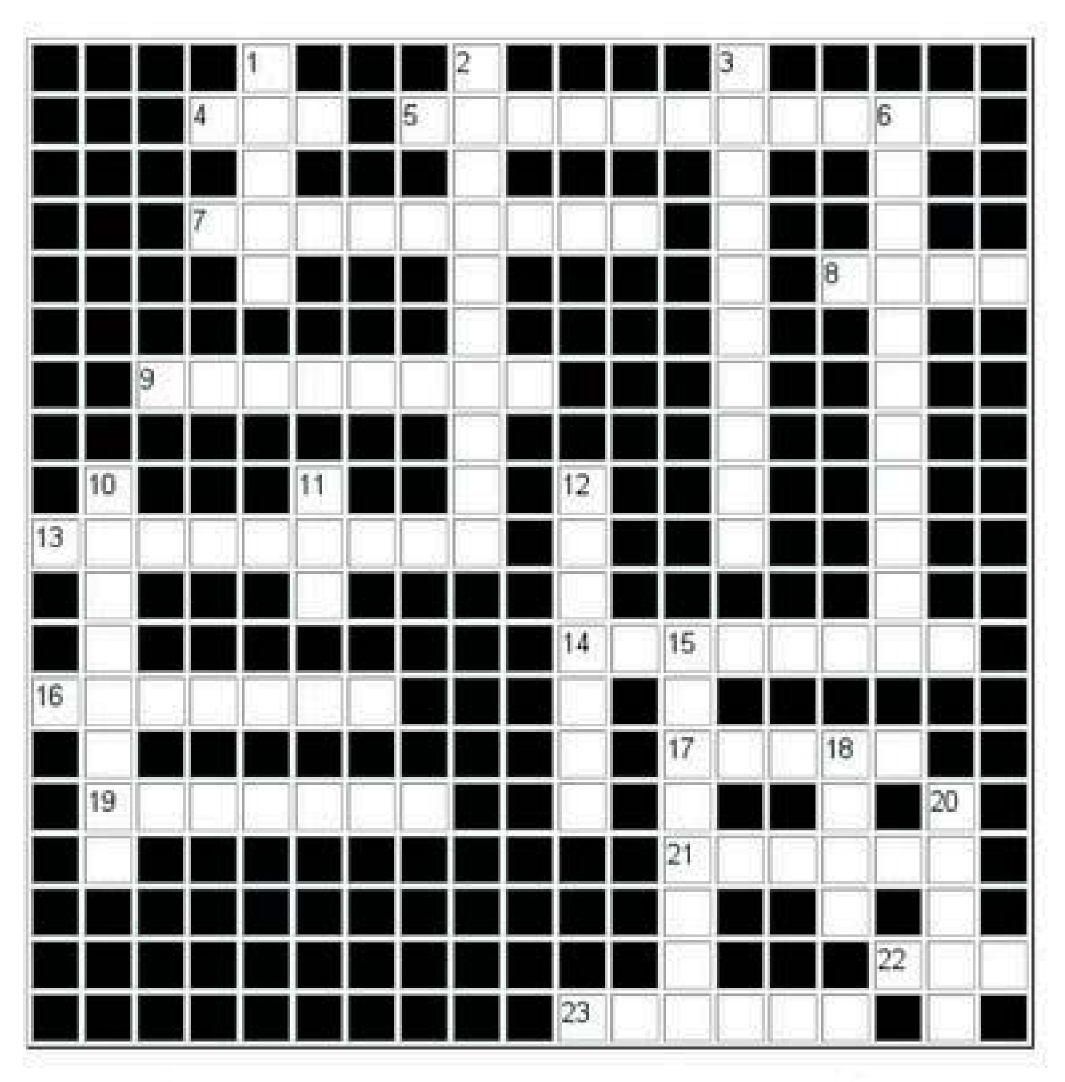
Tal como te dice el anciano le das la manzana a tu sumido amado y cuando la muerde… ¡despierta de su endormiscado estado!; mientras recobra su habitual vitalidad, te jura amor eterno y te agradece lo que has luchado por él. El anciano os guía hasta el nido del águila gigante e invoca al Hipogrifo para que os devuelva a vuestro hogar, con un fabuloso tesoro y con una extraña sensación… sensación que se vuelve aun más confusa cuando llegáis a casa…

fin.



Históricos y habituales del CAAD

¿Alguien se reconoce?



Across

4. Su nick es una traición a las conversacionales.
5. El rey de las mitologías.
7. Mutación aventurera sin problemas de vivienda.
8. El Gustavo del barrio CAAD.
9. La revolución de Inform.
13. El que más nicks ha tenido
14. Cuando nació rompieron el molde, es único e irrepetible.
16. El principio del fin.
17. Es el vendedor de enciclopedias.
19. La agonia sobre una pata está a sus pies.
21. El más internacional de nuestros aventureros.
22. Ese entre jotas.
23. El nuevo padre de la criatura.

Down

1. Se construye con un reloj en femenino.
2. El médico del CAAD
3. Tenía un plan pero lo cambió por un tebeo.
6. No gané el concurso de deletrear, por su culpa.
10. La alegría de la vida
11. En un mundo utópico él sería el principio.
12. Oid umas.
15. Siempre da en el blanco.
18. Vaya... ya he roto algo...
20. Nadie sabe si le viene de la carcel o del gobierno.

Jenesis

A·L·I·E·N, el comentario

por Baltasar



Comentario del relato de Alpha aventuras

Recibes una comunicación de emergencia mientras pilotas tu nave Alpha, en la que se te ordena dirigir tus pasos hacia una colonia minera, donde ha sucedido algo fuera de lo usual, como pronto descubrirás. Para ayudarte, el alto mando te ha enviado a un marine espacial, Jason, quien estará altamente motivado para entrar en acción cuanto antes.

En cuanto llegáis al planeta, una atmósfera de terror os envuelve: nada funciona, y no se vé a nadie por los alrededores. Especialmente, el procesador climático no funciona, lo que hace la estancia en el planeta mucho más molesta de lo que debería.

Eso sí: nadie podría adivinar lo que os espera al entrar en dicho procesador ...

Desarrollo del relato

La historia se desarrolla en tres escenarios completamente diferentes: la nave espacial, el procesador atmosférico y la colonia minera. Como pegamento entre los tres, disponemos de la superficie del planeta, un lugar aparentemente húmedo y embarrado y maloliente donde sólo se pueden observar escombros.

Sin duda, el escenario principal es la veta minera, alrededor de la cual la colonia minera ha sido construida. Este mapeado en círculo no es más que un laberinto, en realidad. Las estancias de conexión, como el balcón sobre la veta y los túneles tienen no sólo descripciones, sino gráficos iguales. Lo único que cambia en cada uno de los hasta tres niveles que tiene la mina son las habitaciones principales de cada nivel, a saber: un comedor, oficina, laboratorio, aula y enfermería. El juego se convierte así en un problema de exploración ... de exploración angustiosa, claro está.
Crítica

Un relato interactivo de terror es una apuesta arriesgada. Dado que el tiempo tradicionalmente se mide por turnos, es difícil transmitir al jugador una situación de angustia y urgencia. Pero no imposible, claro. De hecho, la aventura se basa para ello en dos pilares: el sonido y los gráficos. Los gráficos son simplemente excelentes, sólo se les puede achacar el hecho de estar como escaneados de un folio, un efecto muy parecido al que ya se utilizó en La última morada. Aunque este efecto parece casa perfectamente con la temática de Tolkien, no lo hace tanto en un relato basado en ciencia-ficción. Por alguna razón, al menos al autor de esta reseña le rechina un poco. Por otro lado, éste es el único defecto que se le puede poner.

En cuanto al sonido, no es tan preciosista como los gráficos empleados, pero sí se ha escogido perfectamente de manera que ambienten y se integren en la situación como parte de la atmósfera. Cuando sientes urgencia, es porque el indicador de proximidad ha empezado a pitar. Cuando te sientes desamparado, es por el sonido de la lluvia cayendo del techo. Cuando sientes terror, es porque el monstruo te ha lanzado uno de sus terribles gritos. Sencillamente, fantástico.

En esta lista de pilares fundamentales de este juego no he incluido el texto, y es que a los ojos de este comentarista estamos, probablemente, ante el punto más débil del juego. La multimedia es la que proporciona esa atmósfera, no las palabras, que te describen someramente en qué punto estás, hacia donde puedes salir, y otras informaciones. Y es que precisamente, el texto del juego es más informativo que descriptivo, literario, o inmersivo. Para hacerse una idea, es la parte de la aventura que sin duda recuerda más a las aventuras ochenteras, incluido el empezar con "estás en", tan típico de la época. Hay que decir que, a pesar de todo, la aventura no se resiente por ello, sino que la lectura se convierte en un

A·L·I·E·N, el comentario

por Baltasar



proceso ágil, de búsqueda de datos, algo por otra parte muy útil en un laberinto. En definitiva, creo que sólo aquellos que jueguen sin multimedia notarán este efecto, dudo que a los demás les afecte.

Finalmente, diré que un segundo punto flojo en la aventura son los personajes, de los que a lo sumo Jason se ha tratado de dar unas pinceladas de personalidad, mientras el jugador es el cascarón vacío con el que los usuarios se identifican fácilmente, del que se aporta poca o ninguna información. Paradójicamente, el personaje que está más caracterizado es el monstruo, por dos razones: primero porque es el malo (aunque por otra parte ésto lo hace lógico), y, segundo, porque ya le conocemos. Así, es una verdadera lástima que se pueda deducir fácilmente lo que sucederá en la parte final del epílogo, en lugar de que sea una sorpresa. Pero bueno, este personaje también presenta carisma de sobra para suplir esas carencias.

En cualquier caso, estas cuestiones son más una crítica reflexiva, quizás precisamente por el gran sabor de boca que deja este relato, que deficiencias reales que se pongan de manifiesto al jugar,g

Conclusiones

Alien es una aventura conversacional de las de antes, eso se nota. Esto ni es bueno ni es malo, aunque en este caso un enfoque de este tipo beneficia el hecho de que sea una aventura ágil y amena, divertida de jugar, y que le sumerge a uno, sobre todo gracias a tan cuidados gráficos, en una atmósfera de terror y persecuciones terribles. Tu corazón dará un pequeño brinco cada vez que el detector de movimientos empiece a sonar.

Unos puzzles de una dificultad muy bien ajustada, hacen las delicias del jugador, que desea acabar la aventura para poder escapar de la bestia. En definitiva, es una aventura altamente recomendable, en un género, el terror, en el que los relatos interactivos no se han prodigado ni mucho ni con mucho éxito, lo que le da, si cabe, aún más valor.

A agradecer, además, como extra, un extenso sistema de pistas, que hacen absurdo publicar una solución, pues funcionan perfectamente; además de un archivo PDF que contiene valiosa información sobre el monstruo al que nos enfrentamos, ayudándonos a sumergirnos, más aún, en la historia.

P.-S.: El mejor lugar para bajarse la aventura y cualquier información relacionada, es la Wiki del CAAD: http://wiki.caad.es/Alien. Además, hay un vídeo de introducción en Youtube: http://es.youtube.com/watch?v=wRVj-0IThLk. ¡Juégala!

Baltasar,
es autor de ficción interactiva.

Créditos

Los que hacen posible la Aventura

El barco del CAAD

Armados de parsers de última generación y con ideas para aguantar el largo viaje, los caadieros se embarcan a surcar los siete mares.

el barco del CAAD (1)

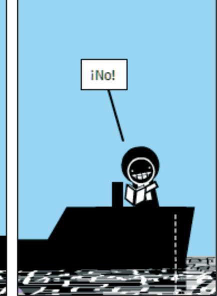






El barco del CAAD (2)

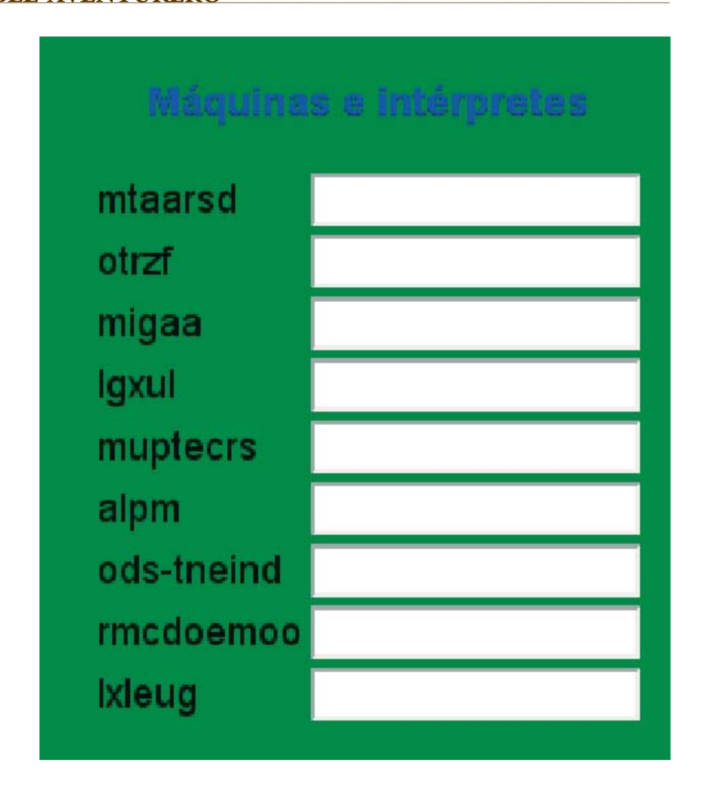








Un scramble aventurero





SPAC • nº 4 • Octubre 2008
Publicación bimensual • www.caad.es/spac

En el reparto:

Redactora jefe
Jenesis

Redactores
Baltasar el arquero
El Clérigo Urbatain
Grendel Khan
Jenesis
Mel Hython
Presi
Radin
Sarganar

Maquetación y diseño
Grendel Khan

Ayudante de maquetación
Radin

Mantenimiento web
Presi
Jenesis
Netskaven

Ilustraciones
Anabel Paz (portada)
Jarel & Planseldon (cómics)
Sarganar (cómics)

Página en blanco
Depresiv

¡Gracias a todos!
Y recuerda, tú también puedes participar: escribe tu artículo en www.caad.es/spac

Ha nevado en nuestra página en blanco.